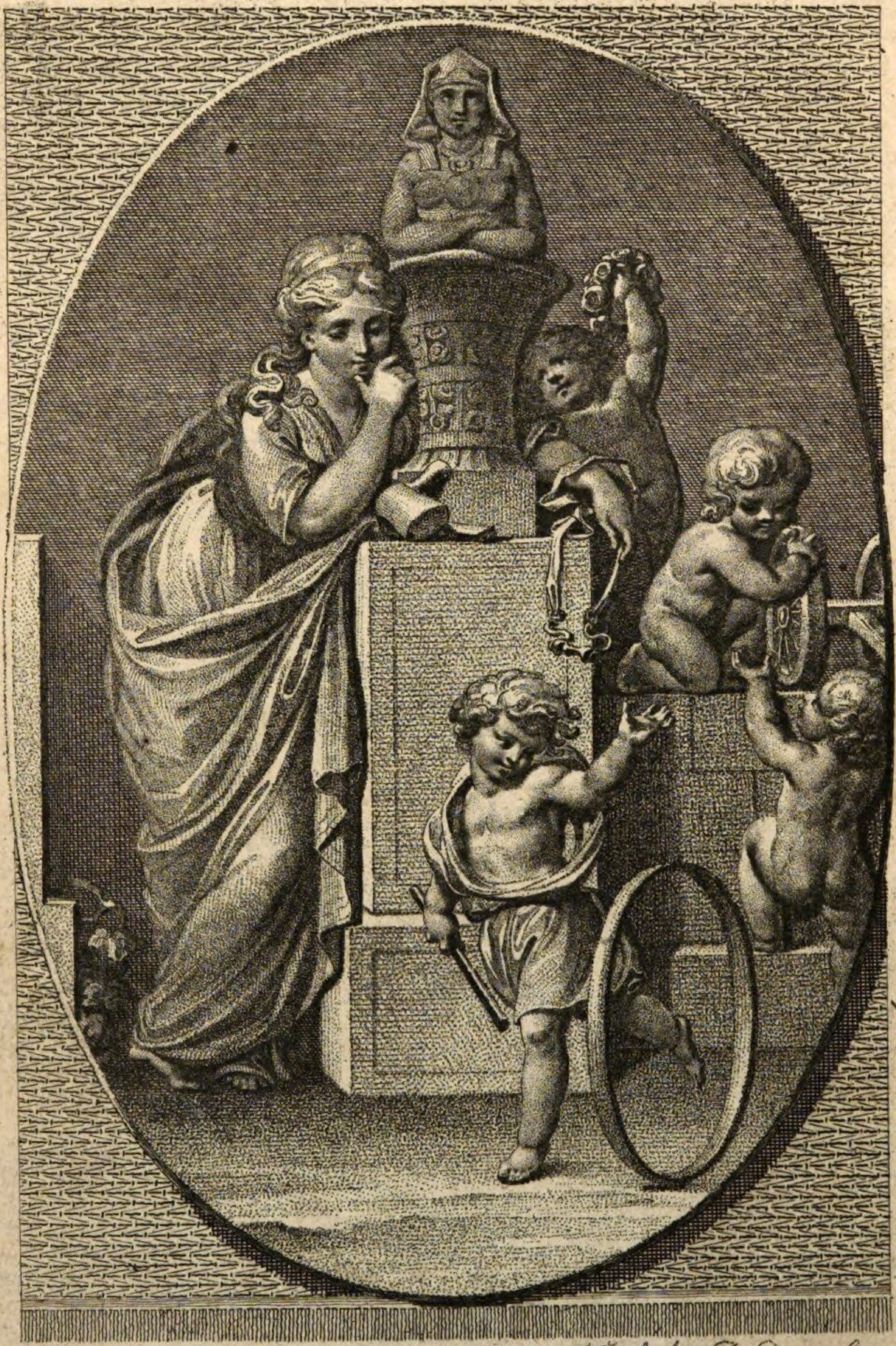
Gymn. 29 m

<3660322411001
<36603224110012
Bayer. Staatsbibliothek



nach J. H. Ramberg, *von C. F. Stoelzel in Dresden 1796.*

SPIELE

ZUR

UEBUNG UND ERHOLUNG

DES

KÖRPERS UND GEISTES,

FÜR DIE

JUGEND, IHRE ERZIEHER

UND ALLE

FREUNDE UNSCHULDIGER JUGENDFREUDEN.

C7 a 48

GESAMMELT UND PRAKTISCH BEARBEITET

VON

GUTSMUTHS,

ERZIEHER ZU SCHNEPFENTHAL

Ihr könnt fröhlich ſeyn und ſcherzen;
Doch verſcherzt die Unſchuld nicht,

Zweyte unveränderte Auflage.
Mit einem Titelkupfer und ſechzehn kleinen Riſſen.

SCHNEPFENTHAL,

IM VERLAGE DER BUCHHANDLUNG DER ERZIEHUNGSANSTALT.

1796.

Lehrerbücherei
der Pestalozzischule Wurze
Buch Nr. A1 – 96

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Vorrede.

Erholung ist dem Menschen, besonders im jugendlichen Alter, durchaus nothwendig. Wenn demnach die Jugend, deren Zahl allein in unserm Vaterlande Millionen beträgt, täglich nur zwey Stunden spielt: so beträgt diess viele Millionen Stunden menschlicher Existenz. Sollte es denn da einer grossen Nation wohl gleichgültig seyn, ob ein so beträchtlicher Theil der Zeit, ja was noch mehr sagen will, der Bildungszeit, verlohren geht, oder genutzt wird; ob man ihn zum leidigen Zeitvertreibe, oder zur nöthigen Ausbildung der Kräfte; unsittlich, geschmacklos, kurz schädlich, oder unschuldig, anständig und nützlich verwendet? Diess ist der ernst-

hafte Gesichtspunckt, aus dem ich diess Buch zu betrachten bitte. Wahrlich ich wollte mit diesen mühsam geschriebenen Tändeleyen nicht tändeln.

Seit Tranquillus Suetonius, der ein, für uns verlornes, Buch über die Spiele der Griechen schrieb, sind unglaublich viel Bücher über Spiele abgefasst. Dennoch übergebe ich hier dem Publikum das meinige mit der Ueberzeugung, dass es noch kein vollkommenes Spielbuch sey; ob es aber für den beabsichtigten Gebrauch besser, ob es zweckmässiger, und systematischer als die bisherigen sey, daran zweifle ich keinen Augenblick. Möchte doch jeder Schriftsteller, der davon nicht deutlich und mit Gründen überzeugt ist, seine Schrift lieber zerreissen als drucken lassen. Alle Bücher über Spiele zerfallen in zwey Classen; sie sind entweder philologisch- historisch, wie die schätzbaren kleinen Werke des Meursius, Bulengerus, Hyde und kommen folglich hier gar nicht in Betracht; oder sie sind in praktischer Hin-

ſicht geſchrieben, um im geſellſchaftlichen Kreiſe danach zu ſpielen. Ich kenne davon eine anſehnliche Menge, aber kein einziges, das mit gehöriger Auswahl, nach einem beſtimmten Zwecke, für beſtimmte Subjecte, mit geläutertem Geſchmacke, und durchdachter Schätzung des Werths jedes einzelnen Spiels, nach einem nur etwas gründlichen Syſteme abgefaſſt wäre. Daher ſind alle dieſe Bücher auf gut Glück gleichſam zuſammen gewürfelt, theils entſetzlich ſchlecht, nicht nur geſchmacklos, ſondern oft pöbelhaft, unſittlich, voll Zweydeutigkeiten und Zoten. Sollte mans wohl glauben, daſs in einem kleinen, 1792 in Leipzig verlegten, ſehr beliebten Buche Sachen abgedruckt wurden, die aus einer der elendeſten Schmierereyen, die 1757 in Frankfurt erſchien, entlehnt ſind? Spielformeln wie dieſe: „Mit Gunſt ihr Meiſter und Geſellen, der Teufel iſt in der Höllen, der Meiſter giebt wenig Lohn und viel Knochen, mit Gunſt ihm ſey" etc. oder wie in Dreiſsigs, des Zuſammenſchreibers, Machwerke, dem Angenehmen Ge-

SELLSCHAFTER 1792: „Auf einem meiner Bäume, den ich habe daheime, hab ich 2, 3 etc. Blätter, auf dem dritten Blatte war eine Schnecke, die hatte ein Haus zur Decke, die kroch unter 2, 3, Zweige, sie wollte sitzen träuge, mit ihren zwey Hörnern, kroch sie auf zwey Dörnern, und da kamen behende, 2, 3, 4 Hände und nahmen die Schnecke, mit 5 Fingern hinwecke."

In PAEDAGOGISCHER Hinsicht ist noch gar keine Sammlung von Spielen veranstaltet. Hielt man Spiele für nichtswürdige Possen, die der Zeit, der Mühe und des Papiers nicht werth sind? Schämten sich Gelehrte sie zu beschreiben? Ach wie viel Tausend seicht- und tief-gelehrte Nichtswürdigkeiten hätte man dann ungedruckt lassen müssen! Bey Büchern ist es nur Nebensache, ob die Büchermanufactur im Gange bleibt oder nicht, ob Papiermüller, Buchhändler und Gelehrte dabey gewinnen oder nicht, ob sie grundgelehrt sind oder nicht, die Hauptfrage bleibt da-

bey immer, und follten fie auch nur über die Stoppeln des Feldes gefchrieben feyn, können fie merklichen Einflufs auf die phyfifche oder geiftige Vervollkommnung des Menfchen haben? Wahrlich eine böfe Frage; man thue fie an manches dickleibige, grundgelehrte Werk, da erfcheints wie eine Seifenblafe, die trefflich glänzt, fich prächtig aufblähet und ohne Folgen bleibt.

Diefs Buch enthält Spiele für die Jugend, aber es ift nicht für die Jugend gefchrieben, fondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde; daher nicht nur Befchreibungen, fondern auch Beurtheilungen der einzelnen Spiele; daher die Blicke auf das alte Griechenland als hiftorifche Erläuterungen und als angenehme Erinnerungen an ein liebenswürdiges Volk; daher der Ton, welcher mehr trocken befchreibend als unterhaltend ift. Ich hätte leicht einige Familien erdichten, ihre vergnügten Zufammenkünfte fchildern und fo die Spiele einweben können; dem Tone

mag dieſs gemäſs ſeyn; allein ich haſſe alle Papierverſchwendung und ſchrieb nie, um Bogen zu füllen. Daher endlich die Einleitung, die, wie der erſte Blick lehrt, nicht für die Jugend beſtimmt iſt. Damit will ich jedoch nicht geſagt haben, daſs junge Leute die meiſten Spiele dieſer Sammlung nicht ſollten verſtehn und nachſpielen können; ich wollte mich nur beſtimmt erklären, für wen das Buch geſchrieben ſey. Spiele ſind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an ſich feſſelt; daher übergebe ich ſie lieber ihren Erziehern, als ihr ſelbſt. Was ſoll aber die Jugend machen, die — ach es iſt wahrhaftig leider oft, ſehr oft der Fall! — entweder keinen Erzieher, oder wenigſtens keinen für die Zeit hat, wo ſie nicht ſtudirt, deren Eltern entweder keine Zeit oder keine Luſt haben, ſich mit ihr zu beſchäfftigen? Ich bin bis jetzt noch unſchlüſſig, ob ich einſt ein leichtfaſsliches, wohlfeiles Spielbuch für dieſe ausarbeite und erwarte darüber erſt die Winke des Publikums. . .

Von jedem Spiele findet man im vorliegenden Buche eine möglichst genaue und umständliche Beschreibung, die bey den Bewegungsspielen fast ohne alle Ausnahme, bey den Sitzenden grösstentheils auf wirkliche Experimente gegründet ist. Sollte sie manchen bey diesem und jenem Spiele zu umständlich scheinen, so bitte ich zu bedenken, dass man auch auf solche Leser Rücksicht nehmen müsse, die das nicht gleich finden, was sich schon von selbst versteht, sondern denen es erst gesagt werden muss; und dass der Zweck des Buchs, der auf praktische Anwendung geht, umständliche Auseinandersetzung erforderte, weil sich nach allgemeinen Angaben gewöhnlich nichts ausführen läst. Man wird dem ungeachtet bey den etwas verwickeltern, namentlich bey den Ballspielen, immer noch genug zu thun haben, sie im jugendlichen Kreise bis zu der Geläufigkeit zu bringen, dass sie in ihrer angenehmen Gestalt völlig hervortreten. So lange man diese Geläufigkeit noch nicht erlangt hat, ist jedes Spiel,

zumal jungen Perſonen ſehr widrig; man muſs daher kein Spiel nach den erſten Eindrücken beurtheilen, die es bey noch unvollkommener Rutine macht.

Die Beurtheilungen der einzelnen Spiele ſind zwar nicht umſtändlich, denn ich hatte eben ſo wenig Luſt, mehrere Bände zu ſchreiben, als meine Leſer haben, ſie zu leſen; aber doch hinreichend, auf den Gehalt derſelben aufmerkſamer zu machen, als man bisher wohl geweſen iſt.

Alle, etwa drey ausgenommen, welche mir mitgetheilt wurden, ſind entweder aus eigener Erfahrung niedergeſchrieben, oder aus verſchiedenen deutſchen und fremden Gegenden, wozu meine Lage ſehr günſtig war, zuſammengetragen, verſucht, beſchrieben, ergänzt und hin und wieder verbeſſert. Es ſind 106, weil die beſtimmte Bogenzahl nicht mehr faſſen konnte und mich nöthigte, bey den Brettſpielen abzubrechen. Ich hoffe man wird damit zufrieden ſeyn, bezahlt man doch

einzeln herausgekommene Spiele häufig mit 6, 12, 24 und mehr Groſchen.

Obgleich die Zahl ſchon ziemlich anſehnlich iſt und ob ich gleich ſelbſt noch einen ziemlichen Vorrath beſitze, ſo wäre es mir doch ſehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mittheilte; Alter und Geſchmack, Fähigkeiten und Kenntniſſe, häusliche Lage und Geſellſchaften der Jugend; der beſondere Geſchmack der Eltern und Erzieher, Tags-und Jahrszeiten, häusliche Umſtände u. ſ. w. machen eine groſse Zahl von Spielen nöthig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zu Stande zu bringen, wie ſie noch keine Nation hat.

Die treffliche Ausführung meiner Idee im Basrelief des Titels verdanke ich der Meiſterhand unſers Rambergs und dem einſichtsvollen und treuen Künſtler Stölzel. Die Erziehung, in ſchöner weiblicher Geſtalt, an den Altar der Natur gelehnt,

neben ihrer Rechten das Symbol der Bildung, in ihrer linken Hand das der Leitung, wacht über die Spiele der unſchuldigen Kleinen. Möchten doch Eltern dieſen einfachen Gedanken beherzigen. Schnepfenthal bey Gotha, April 6, 1796.

Zur zweyten Auflage.

Ich danke dem Publikum für die ſehr gütige Aufnahme dieſes Buches. Eine Folge davon iſt dieſe neue Auflage, ein bloſser Abdruck der erſten, nur in einer Stelle, S. 210, und in dem dazu gehörigen kleinen Riſſe berichtiget. Schnepfenthal, October 15, 1796.

d. Verfaſſer.

Ueberſicht.

Einleitung. Seite 1 — 46.

Erſte Claſſe. Bewegungsſpiele. S. 50 - 284.

A Spiele des Beobachtungsgeiſtes und des ſinnlichen Beurtheilungsvermögens. 50 - 258.

a Ballſpiele 50 - 122.
1. Das Ballonſpiel 52.
2. Des deutſche Ballſpiel 57.
Dreyball 72.
Freyball 73.
3. Ball mit Freyſtäten, das engl. Baſe-ball 78.
4. Das deutſch engliſche Ballſpiel 84.
5. Thorball oder das engliſche Cricket 85.
6. Handball ein engl. Spiel. 96.
7. Prellball 103.
8. Kreisball 104.
9. Treibball, oder das Geyerſpiel 108.
10. Schnurball 113.
11. Fangball 114.
12. Steht Alle! 116.
13. Federball 121.

b Scheibenſpiele 122 - 139.
14. Das Scheibenſpiel, le Palet 122.
15. Das Fuſsſcheibenſpiel, la Merelle 126.
16. Das Steinſpiel 134.

c Kugelſpiele 139 - 183.
17. Das Kugelſchlagen oder Mail 139.
18. Das Schottiſche Mail oder Golf 154.
19. Das groſse Kugelſpiel; Jeu de Boules 158.
20. Das kleine Kugelſpiel 161.
21. Das Billard 165.
Das befeſtigte Billard 166.
Das Kegelbillard, Piroli 175.
22. Das Kugelwerfen, Ins boſseln 180.

d Kegelſpiele 183 - 194.
23. Das gewöhnliche deutſche Kegelſpiel 183.

24. Das Kegelwerfen. 187.
25. Der Kegeltisch. 191.

e Pfahl-Ring-und andere Spiele 194-212.
26. Das Pfahlspiel oder der Kindalismus 194.
27. Das Ringrennen 198.
28. Das Ringwerfen 200.
29. Das Topfschlagen 201.
30. Der Drache 204.
31. Das Klinkholz oder Klischspiel 209.

f Winterspiele 212-221.
32. Schneespiele 213.
33. Eisspiele 217.

g Gesellschaftsspiele 221-255.
34. Blindekuh 221.
Stille Blindekuh, Colin Maillard 224.
35. Jacob wo bist du, oder die beyden Blinden 226.
36 Marcus uud Lucas 229.
37. Das böse Ding oder der Plumpsack etc. 230.
38. Das Mattmachen 232.
39 Foppen und Fangen 135.
40. Die Jagd 239.

Nachtspiele 243.
41. Die Wächter und die Diebe 247.
42. Miau! 253.
43. Die Jagd im Dunkeln 254.

h Einsame Spiele 255-258.
44 Kreisel und Reifentreiben 255.
45. Das Solo-Ballspiel 257.

B Spiele der Aufmerksamkeit 258. Alle Gesellschaftsspiele, bis 280.

46. Der schwarze Mann 259.
47. Das Plumpsack-Verstecken 262.
48. Tag und Nacht 264.
49. Fuchs zu Loche 266.
50. Vögelverkaufen 269.
51. Der Bildhauer 270.
52. Das Verwechseln der Plätze 272.
53. Das Kämmerchen vermiethen 273.
54. Wie gefällt dir dein Nachbar 274.
55. Der Lastträger 275.
56. Das Drittenabschlagen 276.
57. Die Glucke und der Geyer 277.

C Spiele der Phantasie und des Witzes. 280.

58. Das Handwerksspiel 281.

D Reine Körperspiele 283.

Zweyte Classe, sitzende oder Ruhespiele 285

A Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens 287-309.

a Gesellschaftsspiele 288-306.
59. Wer wars, oder die warme Hand 288.
60. Der Gerichtshof oder das Amtmannsspiel 290

Vexierspiele 293.
61. Das Suchen der Pfeife 295.
62. Die Kelle 396.
63. Wer das nicht kann etc. 298.

* * *

64. Das Augenräthsel 299.
65. Der Ringsucher 300.
66. Die Freunde oder der Wahrheitsspiegel 302.
67. Das Federspiel 304.

b Einsame Spiele 306.
68. Das Bilboquet 307.
99. Das Bullenspiel, Joujou 308.

B Spiele der Aufmerksamkeit 309 . 334.

a Gesellschaftsspiele 309-331.
70. Der Rechenmeister 309.
71. Die Orthographische Lehrstunde 311.
72. Der Kaufmann 314.
73. Das Advokatenspiel und Parlament 317.
74. Die Reise nach Jerusalem 318.
75. und 76. Das Tauben und Farbenspiel 322.
77. Alle Vögel fliegen 323.
78. Der König ist nicht zu Hause 325.
79. Das Commandirspiel 326.
80. Nachsprechespiel 328.

b Einsame Spiele 331.
81. Das Ringspiel oder Nürnberger Tant 331.

C Spiele des Gedächtnisses 334-356. alle Gesellschaftlich.

82. Das Reisespiel 336.
83. Das Geographische Kartenspiel 342.
84. Historisch-Chronologisches Spiel 349.
85. Regenten piel 353.
86. Physikalisches Kartenspiel 354.

D Spiele der Phantasie und des Witzes 356-391. Alle sind gesellschaftlich.

87. Das Spiel der Aehnlichkeit 356.
88. Sprichwörter 361.
89. Die Erzähler 368.
90. Die Zeichnungswürfel 378.
91. Die stummen Spieler oder Pantomine 379.
92. Die Mimik 381.
93. Das Wortverbergen 383.
94. Das Ritterschlagen, ein Vexirspiel 389.

E Spiele des Geschmacks 391-394.

95. Das Täfeleyspiel oder Parquet 391.
66. Bauspiele 393.

F Spiele des Verstandes und der höhern Beurtheilungskraft 394.

a Gesellschaftsspiele 395-440.

97. Die Akademie der Wissenschaften 395.
98. Action nach Music 402.
99. Die Kaufleute 408.
100. Das Arithmetische Spiel 410.
101. Das Ringspiel 412.
102. Das Fragespiel 421.
103. Das Sylbenräthsel oder Charaden 431.
104. Das Gesellschaftsräthsel 437.
105. Das Anwendungsspiel 438.

b Brettspiele 440.

106. Das Schachspiel 440.

Anhang I. Ueber Wählen und Losen.
Anhang II. Ueber Pfänderspiele.

Einleitung.

Über den Begriff des Spiels und über den moralischen, politischen und pädagogischen Werth der Spiele; über ihre Wahl, Eigenschaften und Classification.

Als die Langeweile zuerst die Hütten der Menschen besuchte, trat das Vergnügen zugleich herein, bot ihnen die Hand und forderte diese Naturkinder zum Tanz auf. So entstanden die natürlichsten, unschuldigsten Spiele; nämlich die *Bewegungsspiele*. Die Hütten verwandelten sich in Palläste, auch hier erschien die Langeweile; aber man verbat sich die Bewegung, das Vergnügen verband sich den Mund und präsentirte die Karten.

Langeweile ist immer nur die Veranlassung zum Spiele; der natürliche Trieb der Thätigkeit ihr Schöpfer. Die Aeuserung dieses Triebes zeiget sich bey den Spielen, nach dem Grade der Cultur und der Verfeinerung der Völker und einzelnen Menschen, bald körperlich, bald gei-

ſtig, bald aus beyden gemiſcht. Daher die verſchiedenen Spielgattungen. Beym Spiele im ſtrengen Sinne hat der Spieler keinen Zweck, als den der Beluſtigung an der freyen Wirkſamkeit ſeiner Thätigkeit *), davon iſt hier die Rede nicht; denn wo ſind die Spiele der Art, wo bloſs äſthetiſche Gröſsen nämlich Form und Geſtalt das Materiale derſelben machten? Ich kenne nur wenig Spiele die hierher zu gehören ſcheinen, nämlich das ſogenannte Parquet und Bauſpiel. Es iſt nun einmal gewöhnlich, alle, wenn auch ſpielende Beſchäfftigungen mit Formen und Geſtalten nicht Spiel zu nennen. Beym Spiele im gewöhnlichen Sinne iſt der nächſte Zweck Beluſtigung, der entferntere Erholung oder Schutz gegen Langeweile. Daſs dieſe Beluſtigung ebenfalls aus der Wirkſamkeit unſerer Thätigkeit geſchöpft werde, iſt gewiſs. Die Mittel dieſe Thätigkeit wirkſam zu machen, ſind erſtlich das *Materiale* des Spiels, welches ſich bald als träge, bald als active Maſſe unſerer Thätigkeit widerſetzt. Da aber das Materiale faſt bey keinem einzigen unſerer Spiele allein ſehon Intereſſe genug für unſre Thätigkeit hat und ſie folglich nicht hinlänglich reizt; ſo wird zweytens irgend ein, *Affect* vor-

*) In der Zeitſchrift die Horen findet man hierüber einen ſehr durchdachten Aufſatz.

züglich Ehrliebe, mit hineingezogen und als Sporn der Thätigkeit gebraucht, drittens dem *Zufalle* bald mehr bald minder Herrſchaft über das Materiale eingeräumt, wodurch die Erwartung geſpannt und die Thätigkeit rege erhalten wird. Allein der Grund des Vergnügens beym Spiele liegt doch nicht allein in unſrer Thätigkeit, ſondern auch in der Anſchauung der Form des Spiels, d. i. der verabredeten ſyſtematiſchen Ordnung unſerer Thätigkeit, wird dieſe geſtört, ſchmiegt ſich unſere Action dem Syſteme des Spiels nur unvollkommen an: ſo mindert ſich die Beluſtigung. Spiele ſind alſo Beluſtigungen zur Erholung geſchöpft aus der Wirkſamkeit und berabredeten Form unſerer Thätigkeit.

Auf Haſardſpiele paſst ſich dieſe Definition nicht, ſie ſind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Naſe herumführt, indem er ihn mit der Geiſsel der Affecten bald ſtreichelt bald züchtiget.

Nach dem obigen läſst ſich der moraliſche Werth der Spiele an ſich ſelbſt im allgemeinen nun leicht beſtimmen. Er richtet ſich nach der *Natur des Affects*, der zur Spannung unſerer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unſchuldiger dieſer iſt, deſto unſchuldiger iſt das Spiel. Sein Werth iſt daher ſo verſchieden als die Natur der

Ehrliebe, der physischen Liebe, der Habsucht. Nach dem *Grade* des Affectes, denn jede Steigerung macht ihn nicht nur bedeutender, sondern mindert auch die Freyheit unserer Thätigkeit; das Spiel würde aber am unschuldigsten seyn, wenn diese ganz frey dabey bliebe und durch gar keinen Affect rege erhalten würde. Endlich nach dem Grade der Herrschaft, welche dem *Zufalle* beym Spiele zugestanden wird; geht diese nur so weit, als es nöthig ist zur mäſsigen Spannung der Erwartung und der Thätigkeit: so wird das Spiel mehr Werth haben, verschwindet aber diese völlig daraus, bewegt sie nur höchstens noch die Fingerspitzen zum Umschlagen der Karte, zum Hinrollen der Würfel, überlassen wir uns bloſs dem Zufalle, der uns durch unsere eigenen Affecten geiſselt und das Spiel dadurch pikant wie Brennessel macht; so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.

Aber es ist Zeit, den Weg trockner Bestimmung der Begriffe zu verlassen; man hält jetzt nicht viel von Definitionen, es sey denn die der Liebe in einen Roman ausgesponnen. Vielleicht bin ich im Stande, einen weniger beschwerlichen Weg zu finden.

Spiele sind wichtige Kleinigkeiten; denn sie sind zu allen Zeiten. unter allen Völkern, bey Jung und Alt *Bedürfnisse* gewesen, weil Freude und

Vergnügen zur Erholung von Arbeit, leider auch wohl zum Schutz gegen Langeweile, eben so gut Bedürfnisse sind, als Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft. Spiele sind daher über den ganzen Erdkreis verbreitet; Alles spielt, der Mensch und sein Kind nicht nur, sondern auch das Thier und sein Junges, der Fisch im Wasser, der Hund, das Pferd, der Löwe und ihre Jungen spielen. Wer hat die Geheimnisse der Pflanzen, die Dunkelheit der Elemente, die Mysterien des Wärmestoffs, der Electricität, des Magnetismus, die endlosen Entfernungen der Weltkörper durchschauet, um hier alles Spiel geradezu verneinen zu können *). „Spielen, sagt der unvergleichliche Wieland: ist die erste und einzige Beschäfftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser ganzes Leben hindurch. Arbeiten wie ein Lastvieh ist das traurige Loos der niedrigsten, unglücklichsten und — zahlreichsten Classe der Sterblichen; aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider. — Die schönsten Künste

*) Neque homines neque bruta in perpetua corporis et animi contentione esse possunt, non magis quam fides in cithara aut nervus in arcu. Ideo ludu egent. Ludunt inter se catuli, equulei, leunculi, ludunt in aquis pisces, ludunt homines labore fracti et aliquid remittunt ut animos reficiant. JUL. CAES. BULENGERUS DE LUDIS VETERUM. GRONOV. THES. T. VII. pag. 906.

der Mufen find Spiele und ohne die keufchen Grazien ftellen auch die Götter, wie Pindar fingt, weder Fefte noch Tänze an. Nehmt vom Leben hinweg was erzwungener Dienft der eifernen Nothwendigkeit ift; was ift in allem übrigen nicht *Spiel*? Die Künftler fpielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philofophen mit Ideen, die Schönen mit unfern Herzen und die Könige, leider! — mit unfern Köpfen?"

Die Tradition trug fie von jeher in alle Winkel der Welt und es mag fchwerer feyn, eine nützliche Erfindung, die Verbefferung eines landwirthfchaftlichen Inftruments, aus einem Lande in das andere zu verpflanzen, als ein Spiel Polynefiens in Deutfchland einzuführen. Unfere kleinen Mägdchen wiffen es nicht, dafs ihr Spiel mit fünf Steinchen griechifchen, *) oder wer weifs was für Urfprungs ift, und unfere Knaben nennen das Pflöcken, was die Griechifchen Kindalismos hiefsen. Die Bauern in Ströbke fpielen mit denen am Ganges, am Seïnde-rud, am Tigris und an den Jökeln von Island *ein* Spiel, ich meine das Schach; und der Lappe mahlt fich Kartenblätter mit Rennthierblut auf

*) πενταλιθα. Pollux lib. IX. cap. 7, auch Meursius de ludis Graecor.

Fichtenrinde, weil bey ihm weder Pariſer noch Berliner Fabrik iſt. Dieſe Verbreitung durch ſo lange Zeiten, die ſo allgemein und oft ſo ſchnell geſchah, iſt eben ein Zeichen des allgemeinen *Bedürfniſſes*. War es nicht eben der Fall mit den Kartoffeln? Und wenn auch der heil. Antonin, Erzb. von Florenz an den Würfeln ſo viel Sünden als Puncte ſindet *) und der heil. Bernard dem Abte von Clairvaux die Lehre gab, jeden Biſſen Brod mit Thränen zu benetzen, weil der Hauptzweck der Klöſter Thränenvergieſsung ſey, über die Sünden des Volks und der Kloſterbewohner; ſo tritt doch ein gewiſſer Abt Abraham **) auf die andere Seite und erſtreitet ſogar den Einſiedlern Zeitvertreibe, troz ihrer ſolideſten Pietät und äuſserſten Pönitenz. Er führt ſogar das Beyſpiel des heiligen Evangel. Johannes an. Ich weiſs nicht, aus welcher Legende er das hat; allein er ſagt auch nur *on dit*, und geſunder Menſchenverſtand gilt in jedem Kleide. Seine Worte ſind lang, ich will ſie abkürzen. Der Evangeliſt Johannes ſpielte einſt mit einem Rebhuhne, das er mit ſeiner Hand ſtreichelte. Da kam ein Mann, ein Jäger von Anſehen, und betrachtete den Evangeliſten mit

*) Quot in taxillis ſunt puncta, tot ſcelera ex eo procedunt.

**) In einer ſeiner Conferences de Caſſien, Collat. 24. C. 20 u. 21.

Verwunderung, weil er ſich auf eine — nach ſeiner Idee – ſo unwürdige Art an dem Thierchen beluſtigte; Naturgeſchichte war damals noch nicht Mode. Biſt du denn wirklich der Apoſtel, von dem alle Welt redet und deſſen Ruhm mich hier herzog, wie paſst ſich dieſe Beluſtigung zu deinem Ruhme? Guter Freund, antwortete der ſanfte Johannes, ganz ſocratiſch: Was ſeh ich da in deiner Hand? — Einen Bogen, erwiderte der Fremdling. Und warum haſt du ihn nicht geſpannt und immer bereit zum Schuſs? — Ey das darf nicht ſeyn; wäre er immer geſpannt, ſo würde er ſeine Kraft verlieren und bald untüchtig ſeyn. Nun ſo wundre dich denn nicht über mich, fuhr Johannes fort: doch meine Leſer wiſſen ſchon die Anwendung von einem Bogen.

Nascitur ex assiduitate laborum animorum hebetudo quaedam et languor. — danda eſt remiſſio animis: meliores acrioresque requieti reſurgent*).

An den Bedürfniſſen, oft ſchon an einem einzigen erkennt man den Charakter des einzelnen Mannes, ſo wie oft ganzer Nationen; aus

*) Seneca de tranquill. animi. cap. XV. d. i. anhaltende Arbeit wird Schwächung und Abſtumpfung des Geiſtes. Gieb ihm Erholung, ſie wird Schärfung ihm ſeyn und Stärkung.

der kindischen Begierde nach Nürnberger Tant blickt der ungebildete kindische Geist des Negers; der Brantwein, so wie das Fluchen, verrathen den halb oder ganz rohen Menschen; Putz und Schminke den ehemaligen ewig Cour machenden Franzosen und die alabasternen Heiligenbilder, die der Spanier aus Nürnberg zieht, verkündigen seinen Aberglauben. Eben so läßt sich aus den Spielen auf den Character eines Volkes schließen. Sie sind ein sehr sicherer Probierstein, auf welchem sich, wie beym Silber, der Grad der Roheit und Verfeinerung eines Volkes ziemlich unzweydeutig erkennen läßt. Rohe Nationen lieben in allen Zeiten und Weltgegenden die Spiele des *Krieges* und des *Zufalls* (Hasardspiele), deren Abwechselung von dem Bedürfnisse der Bewegung und Ruhe des Körpers geleitet wird. Heftige und gefährliche Bewegungen, die Nachahmungen kriegerischer Vorfälle, wobey man sich zu durchbohren und die Köpfe zu zerschmettern droht, begleitet von einer wilden, harmonielosen Musik bezeichnen in jenen den rohen noch ganz unverfeinerten und ungeschwächten Heldengeist; so wie die Ergebung in die Fügung des blinden Zufalls bey dieser Unaufgelegtheit zum Denken und Mangel an Kultur des Geistes ankündigen, der unter der Binde des Aberglaubens gern in der öden

Finſterniſs des Ungefährs umhertappt, wo er zwiſchen Furcht und Hoffnung den böſen oder guten Einfluſs der Geiſter erwartet und in dieſer Erwartung allein das gröſste Intereſſe findet, deſſen ſein kindiſcher Geiſt fähig iſt. Die kriegeriſchen Spiele unſerer älteſten Vorfahren, ſo wie ihr raſender Hang zu Glücksſpielen ſind bekannt. Vom Gebrauche der Waffen gegen Menſchen oder Thiere ermüdet, kehrte man zur Hütte zurück, und verſchlief die läſtige Zeit, oder verſpielte ſie wie Habe, Gut und Freyheit mit Würfeln. Durch Ruhe wieder geſtärkt, griff man, wenn Noth, Magen oder Thätigkeitstrieb es geboten, wieder zu den Waffen, zum Jagdgewehr oder begann kriegeriſche Spiele. Würfel und Waffen waren die Lieblinge der Hunnen, man kannte faſt keine Geſetze als die des Haſardſpiels. Ganz germaniſch lebt man in dem nordamerikaniſchen Germanien bey den Delawaren und Irokeſen; Krieg oder Jagd, Eſſen oder Schlafen, Haſardſpiel oder kriegeriſche Spiele. Auch hier iſt die Spielſucht unerſättlich. Pflaumenkernen, die auf der einen Seite ſchwarz gefärbt, auf der andern gelb gelaſſen ſind, machen die Würfel. In eine Schüſſel gelegt, ſtöſst ſie der Spieler gegen den Boden, dem Zufalle entgegen, und erwartet leidenſchaftlich den Aufſchwung und das Niederfallen derſelben.

Er zählt fünf, wenn er die gröſste Zahl von der Preisfarbe hat, und gewinnt das Spiel, wenn er achtmal fünf zählt. Ein gewaltiges Geſchrey der Zuſchauer, das ſich bey jedem Wurfe unter das Gepraſſel der Kerne miſcht, verräth ihre lebhafte Theilnahme, ſo wie die fürchterliche Geſichtsverzerrung der Spielenden und ihr affectvolles Murren gegen die böſen Geiſter, die Rohheit ihres Kopfes, die Ungezähmtheit ihrer Leidenſchaften ankündigt. So ſpielen oft ganze Dörfer, ja ganze Stämme gegen einander. Der Inſtinkt ruft, man kehrt zur Jagd oder zu bewegenden Spielen, beſonders zu Tänzen, die zur Tagesordnung gehören. Eine Hirſchhaut über ein Faſs, einen Keſſel oder über ein Stück eines hohlen Baumes geſpannt, giebt in dumpfen Tönen den Takt an. Die Männer tanzen voran, von ihren Stampfen erzittert der Boden, von ihrem Geſchrey die Luft. Das ſittſame Weib folgt mit wenigen Bewegungen ſprach - und ſcherzlos nach. Heldenmäſsiger wird der Tanz für Männer allein. Jeder tanzt einzeln mit Kühnheit und Leichtigkeit, ſeine eigenen oder die Thaten ſeiner Vorfahren beſingend, indem die herumſtehenden mit einem rauhen, zu gleicher Zeit ausgeſtoſsenen Tone das Zeitmaaſs angeben. Noch fürchterlicher iſt der Kriegstanz, die Nachahmung eines allgemeinen krie-

gerischen Gemetzels. Wem liegen nicht durch das Erzählte die Hauptzüge dieser Nationen unverholen und offen vor Augen? — Lasst uns auf einige Augenblicke den Culturzustand der alten Thracier vergessen; ein artiges Spiel, das bey ihnen gewöhnlich war und von dem Athenaeus *) Nachricht giebt, wird uns sogleich darauf zurück führen. Man trat auf einen leicht umzuwerfenden Stein, in der Hand eine Sichel. Den Hals steckte man durch eine von der Dekke herabhängende Schlinge. Unversehens stiess ein anderer von der Gesellschaft den Stein um; da hieng der Arme, der durchs Loos dazu gewählt worden war. Hatte er nicht Gegenwart genug, den Strick sogleich mit der Sichel abzuschneiden, so zappelte er sich unter dem Gelächter der Zuschauer zu Tode. Niemand würde mir glauben, wenn ich diess Spiel den feinen, gebildeten Griechen oder nur den sanften Otaheiten zueigen wollte; weit wahrscheinlicher könnte ichs nach Neuseeland versetzen; ein Zeichen, dass Volkscharakter und Volksspiele in sehr naher Verbindung mit einander stehen. Dem Geschichtsforscher, welchem es nicht bloss darauf ankommt, Regenten - sondern vielmehr

*) Lib. IV. Nach ihm erzählt Meursius de ludis Graec. in Gronovii Thesaur. Tom. VII. p. 948. Es hiess Αγχονη.

Volksbiographien zu bearbeiten, ſollten daher dieſe verrätheriſchen Kleinigkeiten nicht entwiſchen. „Ein aufgeklärter Geiſt verachtet nichts. Nichts, was den Menſchen angeht, nichts was ihn bezeichnet, nichts was die verborgenen Federn und Räder ſeines Herzens aufdeckt, iſt dem Philoſophen unerheblich. Und wo iſt der Menſch weniger auf ſeiner Hut, als wenn er ſpielt? Worin ſpiegelt ſich der Charakter einer Nation aufrichtiger ab, als in ihren herrſchenden Ergötzungen? — Was Plato von der Muſik eines jeden Volkes ſagt, gilt auch von ſeinen Spielen; keine Veränderung in dieſen — (wie in dieſer) die nicht die Vorbedeutung oder die Folgen einer Veränderung in ſeinem ſittlichen oder politiſchen Zuſtande ſey!“ *)

Ich habe geſagt, Spiele ſeyen *wichtige* Kleinigkeiten; denn wenn man von der einen Seite aus den Spielen auf den ſittlichen und politiſchen Zuſtand einer Nation ſchlieſsen kann: ſo darf man von einer andern, aus jener genauen Verbindung den Schluſs machen, daſs die Spiele auf den Charakter merklichen Einfluſs haben werden, und daſs ſie daher zu den Erziehungsmitteln ganzer Nationen gehören. Es liegt freylich in der Natur der Sache, daſs ſie oft nach

*) Wieland in d. Merkur 1781. Febr. Seite 140.

dem schon stattfindenden Character erst gewählt werdeu, dass dieser also schon eher da ist als sie selbsr. Dann werden sie ihm wenigstens immer mehr befestigen und ausbilden helfen. Allein es ist dem ungeachtet nicht zu läugnen, dass sie oft vor diesem und jenem Zuge des Charakters da waren und ihn mit hervorbringen halfen. Es bedarf hierzu oft nur des sehr zufälligen Beyspiels irgend eines Angesehenen. Gienge irgend ein König, von Regierungssorgen ermattet, aus dem Kabinette gewöhnhlich auf den Schlosshof und spielte daselbst Balion oder Ball, so würden in seiner Residen- der Ballon und Ball bald die Karten verdrängen, die Provinzialstädte würden bald nachfolgen und beyde Spiele würden einen ganz merklichen Einfluss auf den Charakter und den Gesundheitszustand seines Volkes haben, wenn zumal der Kronprinz nicht verweichlichet würde und da fortführe, wo sein Vater aufhörte. Am Ende des vierzehnten Jahrhunderts erfand man das Kartenspiel und führte es zur Unterhaltung des fast 30 Jahre lang verrückten Königs Carls VI bey Hofe ein. Die Folgen dieses klein scheinenden Umstandes sind schlechterdings nicht zu berechnen. Ganz Europa hat sie gefühlt und fühlt sie noch, ja sie nagen in gewisser Rücksicht an den Wurzeln, künftiger Generationen. Die Hoflust bliess die

Karten nach und nach über ganz Frankreich, über Spanien, Italien, über ganz Europa! Die *Karten* waren es, welche nach und nach die beſſern Uebungsſpiele verdrängen und die Verweichlichung der Nationen, beſonders der vornehmern Klaſſen befördern halfen. Die Proſcriptionen der Kriegs- und Jagdübungen, der Turniere, des Mail, Ball und Kugelſpiels u. ſ. w. waren beſonders mit von den Kartenkönigen unterſchrieben; ſie halfen ſtark zur Umwandlung der mannbaren Ritterſchaft in Nobleſſe, der nervigten Bürger in Muscadins.

Regenten, Geſetzgeber, Philoſophen, die den wichtigen Einfluſs der Ergötzlichkeiten auf den Volkscharakter und auf das Wohl und Weh der Nationen einſahen, hielten von jeher die Spiele ihrer Aufmerkſamkeit ſehr werth; Lycurg ordnete die Leibesübungen, Geſellſchaften und Tänze der Spartaner; Plato die der Bewohner ſeiner Republik; Kaiſer Juſtinian hob die Haſardſpiele auf und ſetzte Bewegungsſpiele an ihre Stelle *). Carl der Groſse und Ludwig der Heilige gaben Spielgeſetze; Carl V. von Frankreich gab Befehle gegen alle Haſardſpiele und empfahl reine Bewegungsſpiele und Uebun-

*) Sie waren: das Springen, das Stockſpringen, der Wurfſpieſs doch ohne Spitze, das Wettrennen zu Pferde und das Ringen.

gen*); Peter der Groſse nahm ſich der Volksbeluſtigungen an, um ſein Volk geſelliger zu machen u. ſ. w. kurz man könnte mit ſolchen Befehlen einen guten Quartanten anfüllen und wenn man auch die unendliche Menge, die von Concilien und Synoden gegeben wurden, übergienge. Oft waren die Befehle unbilliger Könige wie die Axt des Holzſpalters, ſie zerſplitterten ganze Länder; haben ſie aber je die Kartenkönige ganz bezwingen können? Oft trugen ſie Aufruhr in benachbarte Staaten; aber brachten ſie je die Unterthanen der Kartenkönige zur Rebellion? Geh in Städte, in Geſellſchaften in Familien, wo der Geiſt der Glücks - und der Kartenſpiele herrſchend iſt, und unterſuch die dalige Denkungsart, ſo wie den wirthſchaftlichen und körperlichen Zuſtand: der Satz: *an den Spielen ſollſt du ſie erkennen*, wird ſich bewährt finden. Dieſs bleiche, gramvolle Geſicht hat Spadille entfärbt; dieſe Zerſtreuung hat Baſta verurſacht; Baſta gällts in den Ohren des Schrei-

*) Voulons et ordonnons que nos ſujets apprennent et entendent à apprendre les jeux et ébattemens à eux exercîter et habileter au fait de trait d'arc ou d'arbalète en beaux lieux et places convenables à ce, en villes et terroirs: faſſent leur don de prix au mieux traïant et leurs fêtes et jouës pour ce, ſi comme bon leur ſemblera. In ſeiner Ordonnance de 1369. Bey uns hat der Geiſt der Induſtrie ſchon angefangen, über die bürgerlichen Scheibenſchieſsen Bemerkungen anzuſtellen. Unter dem Volke möchte ich

bers, da liegt die Feder; Bafta in denen des Richters, da liegen die Acten u. f. w. — Vom Lotto will ich nichts erzählen, diefs fey die Sache der Pfänder in den Leihhäufern. Schade, ewig Schade! dafs meine Spiele nie Finanzfache werden können, dann machte ich damit Cour; fie erhielten allen möglichen Vorfchub und bewirkten dann wahrfcheinlich ein Plus von Gefundheit und Stärke, das leicht fo grofs wäre, als das Minus im Beutel beym Lotto. Doch genug — hier nur Winke; die Materie betreffend den fittlichen und politifchen Werth der Spiele erfchöpft kaum ein ganzes Buch.

Können die Spiele auf ganze Nationen wirken und in ihrem Zuftande eine merkliche Veränderung hervorbringen, fo find fie auch ein *Erziehungsmittel für die Jugend*, und ich getraue mir, wenn auch die Erziehung nach den neue-

leben, das nur wie ein Laftvieh arbeitet und bürgerliche Freuden nicht kennt. Sein Geift verfchrumpft und wird in fich gekehrt fo wie feine Hände und Finger; Magen und Geldbeutel werden feine Abgötter, Eigenliebe wird bey ihm die Nächftenliebe bald ganz verdrängen; denn das fchönfte Band, das den Bürger an Bürger fefthält, die öffentliche Bürgerfreude ift zerriffen. Kurz wenn man Armuth durch Aufopferung der Volksfreuden abkaufen will, fo ift der Verluft gröfser als der Gewinn. O, es giebt ganz andere Seiten im Verhältniffe der Staatsökonomie zur Oekonomie des Bürgers, wo man Verbafferungen machen könnte!

ſten Hannöverſchen Entdeckungen weder Wiſſenſchaft noch Kunſt, ſondern wer weiſs was iſt, aus zwey Knaben von völlig gleichen Anlagen durch entgegen geſetzte Behandlung in Spielen zwey, in Rückſicht ihres körperlichen und geiſtigen Zuſtandes, ganz verſchiedene Geſchöpfe zu machen. Oder läſst ſichs denn von vornher ſo ſchwer einſehen, daſs ein Knabe, den man zehn Jahre hindurch in vernünftiger Abwechſelung zwiſchen *geiſtigem Ernſte* und *körperlichen Scherze*, ich meyne zwiſchen geiſtiger Ausbildung und geſunden körperlichen Uebungen und Spielen erhält, daſs ein ſolcher Knabe weit beſſer gedeihen müſſe, als wenn man ihn bey derſelben Bildung ſeines Geiſtes in Karten und Würfeln Erholung finden läſst? So lange man mir nicht das Gegentheil darthun kann, halte ich dieſe Tändeleyen für Sachen von pädagogiſcher Wichtigkeit. Ich muſs hier einiges über den pädagogiſchen Nutzen und die Nothwendigkeit der Spiele ſagen.

Wenn das gröſste Geheimniſs der Erziehung darin beſteht, daſs die Uebungen des Geiſtes und Körpers ſich gegenſeitig zur Erholung dienen: ſo ſind Spiele, beſonders Bewegungsſpiele, ſo wie Leibesübungen überhaupt, unentbehrliche Sachen. Stünde dieſer Satz auch nicht im Emil, ſo würde ihn ja ſchon jeder Schulknabe verkün-

digen, wenn er nach der Lection die Bücher wegwirſt. Dergleichen allgemein von der Jugend geäuſserte Triebe beweiſen ſo ſcharf als das ſchärfſte Vernunftſchlieſsen. Allein es giebt demungeachtet Leute, die auf obigen Satz durchaus nicht Rückſicht nehmen. Aber ſagen ſie mit Cicero

> ad ſeveritatem potius et ad ſtudia quaedam graviora atque majora facti ſumus.

Ich bin ſelbſt herzlich davon überzeugt, glaube aber, daſs es für Jung und Alt kein ernſteres Studium nach der Geiſtesbildung geben könne, als das, was auf Geſundheit, Ausbildung des Körpers und Heiterkeit des Geiſtes hinzielt, weil ohne dieſe die Geiſtesbildung wenig nützt, ſondern als ein todes Kapital da liegt, an dem der Roſt nagt; und wer wirklich der Meynung iſt, daſs man die Stunden, wo es mit ernſter Anſtrengung des Geiſtes nicht mehr fort will, ſtets zu irgend etwas nützlichem z. B. zum Zeichnen, Clavierſpielen, zum Ordnen der Inſecten und Mineralien u. dergl. anwenden müſſe, der hat von der Oekonomie, ſowohl des jugendlichen als erwachſenen, menſchlichen Körpers keine richtige Vorſtellung, er weiſs das nützliche nicht gegen das nützlichere gehörig abzuwägen, er zieht den Mond der Sonne vor, weil er ſo ſanft iſt und das Oel der Gaſſenerleuchtung erſpart.

Es ist freylich sehr gut möglich, alles eigentliche Spiel gänzlich zu vermeiden und sich durch blosse Abwechslung zwischen ernstlicher Anstrengung des Geistes und jenen spielenden Beschäftigungen hinzuhalten; allein ich glaube nicht, dass sich auf diese Art, besonders bey der Jugend, eine gewisse weibische Weichlichkeit, Unthätigkeit und Schlaffheit des Körpers vermeiden lasse. Kurz man beweise erst streng und redlich, dass die *Bildung des Körpers eine Posse sey*, die für uns nichts werth ist, dass unser Geist des Körpers nicht bedürfe, dass dieser auf unsre Thätigkeit, auf unsern Charakter und auf Belebung oder Erstickung des göttlichen Funken, der in uns glimmt, gar keinen Einfluss habe: wenn man das gethan, die Forderungen der Natur, der grössten Aerzte und der denkendsten Männer widerlegt haben wird, dann will ich schweigen und einsehen lernen, dass ich Thorheit gepredigt habe, dann will ich gern behaupten, dass man die Zeit zur Erholung wohl edler als zu Spielen und Leibesübungen verwenden könne. Kann man das aber nicht, so will ich nicht bloss Aerzte und Denker sondern sogar die Heiligen zu Hülfe rufen und mit Franz von Sales *)

*) St. François de Sales sogar in seiner introduction à la vie devote part III. ch. 31.

behaupten: „qu'il est force de relacher quelque „fois notre ésprit et notre *corps* encore à quel„que ſorte de recreation; et que c'eſt un vice ſans „doute que d'être ſi *rigoureux, agreſte* et *ſauvage* „qu' on n' en veille prendre aucune ſur ſoi, ni en „permettre aux autres." Sollten aber junge oder alte Gelehrte und Jugendbildner ein Scandal darin finden, mit der Jugend zu ſpielen; ſo verweiſe ich ſie auf Heraclit, der am Dianen Tempel zu Epheſus die Knabenſpiele als Mitſpieler ordnete; auf Socrates, wie er mit der Jugend ſpielt, auf Scävola, Julius Caeſar und Octavius die ſtudioſiſſime Ball ſpielten, auf Coſmus von Medicis, der ſeinem kleinen Enkel auf öffentlichem Plaze die Pfeife verbeſſerte, auf Guſtav Adolph, der mit ſeinen Officieren Blindekuh ſpielte u. ſ. w. Nur durch eine unbegreifliche Folgefalſchheit iſt es möglich, das Billard, die Kegelbahn und die Karten in öffentlichen Häuſern für wohlanſtändig, öffentliches Spielen mit Kindern für unanſtändig zu halten.

2. *Langeweile* iſt eins der drückendſten Uebel, ſie macht, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geſchöpf. Die Jugend, die in der Vergangenheit noch wenig Stoff zur Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hinſiehet, ſonderu faſt immer nur für den

gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann. Die Vergangenheit und Zukunft nehmen ihn in ihre Mitte und machen Gesellschaft mit ihm, und wenn jene ihn mit Leiden und Freuden und ihren Ursachen unterhalten hat: so giebt ihm diese Stoff zu Berechnungen, Planen, Luftschlössern und Sorgen, bis die unverdrängliche Gegenwart das Wort nimmt und befehlsweise von dem spricht, was jetzt zu lassen und zu thun sey. So fehlen der Jugend zwey Gesellschafter, denen an Unterhaltung nichts gleich kommt. Wer soll sie ersetzen als ihre erwachsenen Freunde; von ihnen erwartet sie Stoff zur Thätigkeit, bald durch ernste Beschäfftigungen, bald durch Spiel.

3) Arbeiten, ernste Beschäfftigungen und Umgang mit Frwachsenen sind *künstliche* Rollen der Jugend, in welchen sie auf dem grossen Schauplatze allmählich debitirt; Spiele sind natürliche Rollen derselben in ihrem jugendlichen Paradiese. Dort erscheint sie im verstellenden Bühnengewande, hier in klarer Nacktheit; daher ists dort oft schwer, hier immer leicht, ihren wahren Charakter zu erkennen. Selbst die Neigung zur künftigen Lebensart scheint hier und dort beym Spiele durch.

4) Gleichgültigkeit gegen alles Wissenschaft-

liche ist dem Erzieher in seinem Zöglinge ein Fehler, der alle seine Geduld auf die Probe stellt. Er arbeitet an einem Bäumchen, das weder Blüthe noch Frucht verspricht; er sieht am Ende keine Folge von dem, was er gethan hat; seine Gehülfin, die natürliche Wißsbegierde der Jugend ist abwesend. Er verliert bald alle Hoffnung, weil er den Grund dieser Gleichgültigkeit im Temperamente des Kindes zu finden glaubt. Er lasse es spielen; ist es hierbey theilnehmend, eifrig und thätig: so liegt die Schuld der Gleichgültigkeit nicht im Kinde, sondern in einer Veranlassung von aussen her. Aber auch selbst dann, wann es von der Natur Opium erhielt, müßste sich, dächt ich, durch Spiele, besonders durch Bewegungsspiele viel ausrichten lassen.

5) Es giebt eine gewisse Empfindlichkeit, die es macht, daßs wir leicht jede Kleinigkeit übel nehmen und dieß sogleich durch unser Betragen äussern. Wie schlecht man damit in Gesellschaften fortkomme, ist bekannt; wer faßst ein Gefäß gern an, was gleich zerbersten will, wenn man es berührt. Es giebt Leute, die aus Unempfindlichkeit und gutem Humor Jedermann gern zum Balle dienen, und in das Gelächter über sich mit einstimmen. Geschieht dieß aus Mangel an Delikatesse oder vermöge einer gewissen Stumpf-

heit, so ist es zwar ein bedeutender Fehler, aber ein grösserer, wenigstens weit unerträglicherer, ist jene Empfindlichkeit. Der Unempfindlichere befindet sich überall wohl und seine Gesellschafft sieht ihn immer gern, er heißt ein Mann mit dem sich gut auskommen läst, der nichts übel nimmt; dieser der übertrieben Empfindliche leidet bey jedem kleinem Anlasse, die Züge des Misvergnügens und der Bestürzung drücken sich schon auf sein Gesicht, wenn er wegen eines kleinen Versehens, wegen einer kleinen Ungeschicklichkeit und dergleichen nur im mindesten belächelt wird, es ist ihm unmöglich, diess zurückzuhalten und eben dadurch wird er unangenehm. Diese Art von Empfindlichkeit abzustumpfen, das Auslachen im gehörigen Falle mit einer gewissen männlichen Fassung und Freymüthigkeit ertragen zu lernen, sind manche Spiele sehr gut. Sie gewöhnen durch Spass zum Ernste, lernt man das Nekken und Belachen erst in der scherzenden Spielwelt ertragen, so übernimmt man es auch mit mehr Leichtigkeit in der ernstlichen Welt. Hat jener Fehler seinen Grund in einer zu grossen Reizbarkeit der Nerven, folglich im Körper, so können Leibesübungen, und bewegende Spiele im Freyen, durch ihren Einfluss auf jenen, ihn oft ganz wegschaffen, wenigstens vermindern; entstand er durch eine zu zärtliche und zu isolirte Er-

ziehung, wobey ſich jedes Kind leicht an eine gewiſſe beſtimmte Behandlung gewöhnt und jede andere ſehr übel findet und aufnimmt; ſo iſt das Spiel das vortrefflichſte und ſichtbar wirkſamſte Mittel. Dieſer Fehler weicht nicht der vernünftigen Vorſtellung und Ueberredung, ſondern blofs der Uebung und Erfahrung; Knaben der Art müſſen häufig aufgezogen, belacht, über ihre Empfindlichkeit beſonders von *ihres Gleichen* getadelt und geneckt werden, nicht vorſetzlich, aber wohl durch den natürlichen Anlaſs eines Spiels.

6. Um die Herzen der Kinder zu gewinnen, ſpiele man mit ihnen; der immer ernſte, ermahnende Ton kann wohl Hochachtung und Ehrfurcht erwecken, aber nicht ſo leicht das Herz für natürliche, unbefangene Freundſchaft und Offenherzigkeit aufſchlieſsen. Am offenſten iſt man immer nur gegen ſeines Gleichen; die eigenthümliche Geſinnung der ältern und der höhern Claſſe machen uns zurückhaltender, darum geſellt ſich Gleich ſo gern zu Gleichem. Durch Spiele *nähert* ſich der Erzieher der Jugend, ſie öffnet ihm ihr Herz um ſo mehr, je näher er kommt, ſie handelt freyer, wenn ſie in ihm den Geſpielen erblickt, und er findet Gelegenheit zu Erinnerungen, die beym Studiren nicht veranlaſst werden würden. Ueberdem aber ſind Erinnerungen um ſo fruchtbringender je gleicher

an Alter und Stande der uns ist, oder scheint welcher sie giebt. Wir hören dann in ihm die Stimme unserer eigenen ganzen Classe, darum bessert die Ermahnung, die ein Zögling dem andern im Stillen und im Bunde der Freundschaft und Gleichheit giebt, gewöhnlich mehr, als die des Lehrers; im Munde des letztern klingt sie zu erwachsen zu alt, indem des andern just jung genug, um befolgt zu werden.

7) Spiele bilden auf die mannichfaltigste Art den Gang des menschlichen Lebens mit einer Lebhaftigkeit im Kleinen nach, die sich auf keinem andern Wege, durch keine andere Beschäfftigung und Lage der Jugend erreichen läſst. Denn nirgends ist die Jugend in ihren Handlungen, in ihrem ganzen Betragen so wenig von Seiten der Erwachsenen beschränkt, nirgends handelt sie daher natürlicher, freyer und dem Gange des menschlichen Lebens gleichlautender, als hier. Hier ist eine kleine Beleidigung, Übereilung, Unbilligkeit, Pralerey, Überlistung, die Fehlschlagung einer Hoffnung, ein unangenehmer Character, ein langsamer Kopf, ein Pinsel, ein Geck, eine Ueberlegenheit an Geistes- und Körperkräften zu ertragen; hier ist Anlaſs zum Schmerz und Kummer, so wie zur Freude und Fröhlichkeit, hier ist Gelegenheit zur Schäzzung der Gefälligkeit, Geschicklichkeit, Güte

u. s. w. im Nebenmenschen. Der junge Mensch wird abgerieben, wie ein Kiesel im Bache; immer besser geschieht es früher als spät, nur sey der Strom nicht ganz verdorben und modrig. Eltern, die ihr eure Kinder eyländlich im kleinen häuslichen Kreise erzieht und sie von der übrigen Kinderwelt zurückhaltet, eure Meynung ist gut, aber euer Erziehungsplan gewiss sehr übel berechnet; ihr seyd in Gefahr eigensinnige, unduldsame, unerfahrne, und zu empfindliche Nachkömmlinge zu haben.

8) Spiele verbreiten im jugendlichen Kreise Heiterkeit und Freude, Lust und Gelächter. Wären alle Menschen stets lustig und vergnügt, sicher würde nicht so viel Böses geschehen. Mürrische Laune ist nicht die Stifterin des Guten und Angenehmen; ja schon ein stets ernsthafter Charakter ist weniger moralisch vollkommen, als der aus Ernst und Scherz lieblich gemischte, bey gleicher Herzensreinigkeit. Die Anlage von allen dreyen wird angeboren, aber die Ausbildung liegt in Erziehung und in erziehenden Umständen. Immer bleibt es doch rathsam die Jugend in einem heitern, fröhlichen Tone zu erhalten und selbst Spiele zur Beförderung desselben in die Erziehung aufzunehmen. Jemehr die Jugend, jedoch von eigentlichen Leichtsinne entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr

Platz läſst, ſich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um ſo mehr entſernt man ſie von ſtiller trauriger Verſchloſſenheit, die nirgends angenehm iſt, weil ſie, ſelbſt bey der reinſten Sittlichkeit, Miſstrauen einflöſst; kurz um deſto beſſer gedeihet ſie an Leib und Seele. Der heil. Bernhard, den ich oben anführte, ſoll eben ſo wenig Erzieher ſeyn, als der heil. Baſilius, der das Lachen allen ſidelen Chriſten für unerlaubt hielt, und damit die Zahl voll werde, die heil. Gorgonie nicht Erzieherin, weil ſie alles Lachen verabſcheuete und ſelbſt das Lächeln als eine Ausſchweifung betrachtete *). „Jemehr ſie zum Lachen reitzen," ſagt Baſedow von den Spielen **), deſto zweckmäſsiger ſind ſie. Ich wollte, daſs auch die Erwachſenen, ſo wohl unter den geringern als vornehmern Ständen mehr ſcherzten und lachten, als geſchiehet. — Das Lachen iſt eine menſchliche Handlung; die ſowohl Leib als Seele übt und ſtärkt, und muſs alſo ihre Zeit haben, was auch die blödſinnigen und gallſüchtigen Andächtler davon ſagen mögen.„ Er giebt ſogar einem Verleger den Rath, ein Werk von vier bis ſechs

*) Ihr Bruder Gregorius nazianz. lobpreiſet ſie deſshalb in ſeiner Leichenrede.

**) Elementarbuch 1. S. 62.

Alphabeten unter dem Titel: die *unſchuldigen Lacher* zu übernehmen.

9) Spiele ſind nöthig zur Erhaltung der Geſundheit, zur Stärkung, Uebung, Abhärtung des jugendlichen Körpers. Daſs hier weder von Karten noch Würfeln und Haſardſpielen die Rede ſey, ſondern einzig von Bewegungsſpielen im Freyen verſteht ſich von ſelbſt. Ich habe ſehr vielfältig und lange Gelegenheit gehabt, den Einfluſs dieſer Spiele, ſo wie der Leibesübungen überhaupt, auf manchen verweichlichten, furchtſamen, körperlich bequemen, unthätigen und ungeſchickten zu beobachten und ihn immer vortrefflich gefunden. Da ich hierüber ſchon vieles in meinem Buche über die Leibesübungen*) geſagt habe: ſo fällt hier alle weitere Auseinanderſetzung weg.

Dieſs ſey genug über den Nutzen der Spiele, ſie haben auch ihre Nachtheile, das iſt nicht ganz zu leugnen. Plato meint, es ſey nichts ſchädlicher, als den Kindern vielerley Spiele zu geben, weil ſie dadurch flatterhaft, zum Ueberdruſſe und zur Begierde nach Neuerungen ge-

*) Gymnaſtick für die Jugend, enthaltend eine praktiſche Anweiſung zu Leibesübungen. Ein Beytrag zur nöthigſten Verbeſſerung der Erziehung. Schnepfenthal in der Buchhandlung der Erziehungsanſtalt. 1793. 697 S. 8. mit Kupfern und Riſſen. 3 Rthl.

wöhnt werden. Ich habe das Original nicht bey der Hand *) die Rede scheint mir vielmehr von *Spielzeugen* zu seyn. Dann ist nichts wahrer **). Es ist indess nicht nöthig nach Griechenland zu gehen; ich habe selbst Gelegenheit genug gehabt den Einfluss der Spiele auf eine Kindergesellschaft zu beobachten, die übermäfsig groß genug ist, um ihn zu verrathen; denn eben durch die Grösse einer solchen bey einander lebenden Gesellschaft wird der Einfluss des Spiels verstärkt. Ich habe bemerkt, dass bey weiten nicht alle, sondern nur manche Kinder flatterhaft dadurch werden, dann mehr ans Spiel als an die Arbeit denken und in eine etwas zu muthwillige Stimmung gerathen. Diess sind jedoch gewöhnlich nur solche Knaben, deren Lebhaftigkeit oft leicht bis an Wildheit hervorspringt. Am auffallendsten zeigt sich diess im Frühlinge, zur Zeit wann alle Geschöpfe in eine gewisse freudige Rebellion verfallen, zur Zeit wann in Frankreich

*) Sondern nur Hochheimers System der griechischen Pädagogik I. S. 125.

**) Auch Locke erklärt sich ganz dagegen in seinem 19ten Abschnitte, und zwar so vortrefflich, dass ich solche Eltern bitte, diese Stelle zu beherzigen, welche ihre Kleinen aus Liebe mit allerley Spielsachen gleichsam überschütten. Solche Sachen sollten sich die Kinder selbst machen.

die Väter einer gewiſſen Côngregation, die ſich vorzüglich mit Unterricht beſchäfftigte, bey ihren Schulviſitationen den Rectoren zuriefen:

„Voila un tems orageux qui s'leve; vos „écoliers vont devenir intraitables: mettez-„vous donc ſur vos gardes, armez vos bras „et doublez les châtiments!“

Es iſt nicht bloſs wahrſcheinlich, daſs die Jahreszeit dann mehr thut als das Spiel; eigene Beobachtungen überzeugen hier am beſten.

Sollte denn die Jugend allein kalt bleiben, wann die Natur an der Wiedergeburt aller Geſchöpfe arbeitet und aller Säfte in Wallung gerathen? — Jndeſs wenn wir auch nichts auf die Jahreszeit, alles auf dieSpiele ſchieben, ſo wird ein verſtändiger Kinderfreund jene Flatterhaftigkeit theils durch Vorſtellungen, theils durch Methode zu mäſsigen wiſſen; und überdem bleibt es auch eine ſehr wahre Bemerkung, daſs ſolche lebendige Kinder häufig nur dann die gröſste Aufmerkſamkeit zum Unterrichte mitbringen, wann ihr Körper durch Bewegung bis zu einem gewiſſen Grade ermüdet iſt.

Spiele benehmen derJugend die Luſt zu arbeiten, ſie ſehnen ſich nach dem Spiele und vernachläſſigen die Arbeit. Das iſt nicht zu leugnen. Nur ein ſehr kleiner Menſchentheil arbeitet aus

dem wahren Grundsätze der Vervollkommnung und Stiftung des Guten um sich her; könnten die andern ihren Magen beyseite legen, auf ihrer Oberfläche, wie Schafe, die Kleidung reproduciren und in selbstgewachsenen Häusern wohnen: sie arbeiteten wahrhaftig nichts, sondern amusirten sich nur denn wenn auch dem Menschen Thätigkeit angeboren wurde, so liebt er doch nicht gleich die, welche mit trockner Anstrengung verbunden ist, sondern nur die, welche ihm Vergnügen macht; jene gewinnt er nur erst allentfalls durch *Gewohnheit* und *Geläufigkeit* (Rutine) lieb. Wenn *Grundsatz* und *Nothwendigkeit* die einzigen Triebfedern sind, die Hand und Kopf der Menschen in Action setzen, so gehören sie auch *beyde* in den Plan der Jugenderziehung, weil wir für diese Welt erziehen. Es ist daher nicht genug, jenen Grundsatz der Vervollkommnung einzuprägen, sondern auch bare Nothwendigkeit halte den Arbeitsplan für die Jugend aufrecht, bleibe, so lange es seyn muss, der Spron ihrer Thätigkeit, bis *Geläufigkeit* und *Liebe* zur Arbeit entsteht. Man hat von Spielen nichts zu besorgen bey Kindern und Jünglingen, die von der Heiligkeir jenes Grundsatzes überzeugt sind, nichts bey solchen, deren Arb eitsplan nach unabänderlichen Gesetzen feststeht, bey denen es Gesetz ist: *erst Arbeit, dann* Spiel. Aus dem

bisherigen ergiebt es ſich ganz deutlich, daſs der Grund der Arbeitsſcheue nicht ſowohl in den Spielen, ſondern in einem Fehler der Erziehung liegt, der ſich auf einen Berechnungsfehler der natürlichen Thätigkeit gründet.

Man hat die ſehr üble Gewohnheit, Kinder durchs Spiel zur Arbeit zu reizen: wenn du recht fleiſsig biſt, ſollſt du auch ſpielen!

„Um der Spiele willen ſich anzuſtrengen, ſagt dagegen ſo gut ein ehrwürdiger Alter; und zu arbeiten, iſt thöricht und kindiſch; aber ſpielen, um zu arbeiten, iſt recht.“ *) Es iſt unpädagogiſch und unverantwortlich, der Jugend den Zweck der Arbeit auf ſolche Art zu verrücken.

Was den Muthwillen beym Spiele ſelbſt betrifft, ſo muſs die Gegenwart des Erziehers ſo viel Gewicht haben, ihn gehörig nieder zu drücken. Endlich aber bleibt es ja immer noch ein ſehr natürliches Mittel, jedem Kinde, das, durch Veranlaſſung der Spiele, in jene Fehler verfällt, anzudeuten: du kannſt nicht mitſpielen, weil das Spiel einen nachtheiligen Einfluſs auf dich hat; ſuche des Spieles Herr zu ſeyn, dann nur ſollſt du ſpielen u. ſ. w.

*) Ariſtot. Eth. X. 7. Σπȣδαζειν δε και πονειν παιδιας χαριν ηλιϑιον φαινεται και λιαν παιδικον. παιζειν δε ὁπως σπȣδαζῃ ορϑως εχειν δοκει.

Es giebt mehrere Arten von Spielen, *Sitzende*,*) *Bewegende*, *Instructive*, *Gesellschaftsspiele*, *Karten-Würfel-* und *Hasard-Spiele*. *Welche Spiele sind die besten? welche soll man vorzüglich spielen?*

Ich bin weit davon entfernt, die eigentlich sitzenden, nämlich *Würfel-* und *Hasardspiele* zu befördern, daſs es vielmehr bey dieſem Buche eine meiner Hauptabſichten iſt, den Geſchmack an denſelben, aus den jugendlichen Zirkeln verdrängen zu helfen. Dieſe abſcheulichen Spiele, die weder für Körper noch Geiſt etwas leiſten, ſondern für beyde gleich ſchädlich ſind, gehören entweder auf die unterſte Stufe der Menſchheit, in die Hände des rohen Wilden, der nicht denken kann; oder in die des ſchwachen Verfeinerten; der nicht denken mag, ſondern nur leidend ſich vom Zufall kitzeln läſst. Beydes ſoll die gutgezogene Jugend nicht ſeyn, ſie müſſe alſo beyderley Spiele gar nicht kennen lernen. Auch die beſten Kartenſpiele gehören nicht in den Bildungsplan der Jugend. Wenn ich ſie auf der einem Seite dem Manne, deſſen Kräfte den Tag über die Handarbeiten zerbra-

*) Spiele ſitzen freylich nicht, ſo wenig als Lebensart ſitzt, und doch ſagt man *Sitzende Lebensart*. *Sitzeſpiele* wäre freylich beſſer, iſt aber ungewöhnlich.

chen, am Abend nicht ganz entreiſsen möchte, ob ſich gleich weit beſſere Spiele an ihre Stelle ſetzen lieſsen: ſo bleiben ſie doch auf der andern Seite für alle die, welche nicht mit ihm im Falle des Handarbeitens ſind, verwerflich. Der Lydiſche König Atys war nach Herodot der Erfinder der meiſten altgriechiſchen Spiele. Sein Land kam in unabwendbare Hungersnoth; Noth weckt jede Kraft, bey ihm die Erfindungskraft; ſo erhielten die Spiele einen majeſtätiſchen Urſprung. Er verkürzte durch ſie ſeinem Völkchen die Zeit, welche es beym Hungern natürlicher Weiſe ſehr langweilig finden muſste. Er theilte es in zwey Theile; der erſte als heute, indeſs der andere ſpielte, morgen wars umgekehrt. Jederman wird mit dieſem Zuge eines königlichen Kopfes zufrieden ſeyn; wer wird aber nicht lachen, wenn er zugleich vernimmt, daſs Atys auch Bewegungsſpiele z. E. das Ballſpiel vornehmen lieſs, das wohl bequem iſt, den Hunger zu erregen, aber nicht zu ſtillen. Im Grunde iſt doch dieſe Albernheit noch nicht ſo groſs als eine ähnliche, wo nicht noch gröſsere, die von den kultivirteſten Claſſen der Europäer begangen wird, welche doch wohl einſichtsvoller ſeyn ſollten, als weyland König Atys zwey und ein halb Jahrhundert vor dem Trojaniſchen Kriege? Was würde denn wohl dieſer ſagen, wenn er von ihnen hörte, daſs ſie

ſich, nach ſitzenden Kopfarbeiten an ſitzenden, den Kopf eben ſo ſehr angreifenden, und die fatalſten Leidenſchaften erregenden Spielen erholen wollen, daſs ſie in ihren Geſellſchaften, vor und nach dem Eſſen an den Spieltiſchen ſtundenlang halb ſtumm wie angenagelt zubringen. Weh dir o Jugend, wenn du dich nach dieſer lächerlichen Sitte richteſt, es wäre faſt beſſer, du ſpielteſt unter König Atys lieber bis zum Hungerstode, als hier bis zur Verderbung deines noch geſunden Geiſtes und Körpers. Im Charakter einer Nation müſste es für jeden Verſtändigen ein ſehr ſchäzenswerther Zug ſeyn, wenn ſie jene Spiele, wo nicht durchaus verſchmähete, doch weit minder begünſtigte, als geſunde *Uebungs-* und andere unſchuldige Spiele. Wie ſchlecht kleidet es Herkules, wenn er das Symbol ſeiner Stärke die Keule verwirſt, das Spiel ſeiner rüſtigen Muſkeln hemmt und weibiſch am Spinnrocken tändelt. Ihm gleichen die ſogenannten edlern Volksklaſſen, die urſprünglich ſtark und tapfer im Schoſse der Weichlichkeit ihre Kräfte, ſo wie ihre Waffen verroſten lieſsen. Sitzende, beſonders Karten - und Haſardſpiele haben hierauf ſeit langer Zeit einen unglaublichen Einfluſs gehabt. Ich entlaſſe ſie hier auf immer, indem ich ihnen zum Abſchiede den Vers in den Mund lege

„Initio furiis ego ſum tribus addita quarta.“

Jetzt bleiben uns, in Rückſicht der obigen Frage, noch eine ganze Menge verſchiedenartiger Spiele übrig. Manche von ihnen ſind vorzüglich auf Uebung des Körpers, andere auf Uebung des Geiſtes; entweder ganz allein bey völliger Ruhe des Körpers abgezweckt, oder ſie laſſen bald mehr bald weniger Bewegung des Körpers zu. Die Entſcheidung jener Fragen, wird ſich am beſten aus dem Zwecke des Spielens überhaupt ergeben. Warum ſpielt man? Der Zweck iſt immer

a) Unterhaltung gegen Langeweile oder

b) Gewinn, oder

c) Erholung von Arbeit.

a) Wer Langeweile empfindet, ſucht ſich zu unterhalten. Hat er bloſs dieſen einzigen Zweck, ſo ſind alle Arten der Spiele gleich gut, für die ſein Geſchmack, im Vertrage mit Zeit und Ort, entſcheidet. Hier iſt mithin gar kein Maſsſtab zur allgemeinen Entſcheidung. Ueberdem aber gehöret Langeweile nicht in das Leben des thätigen Menſchen und eben ſo wenig in die Erziehung.

b) Vom *Gewinn* iſt hier eben ſo wenig die Rede als von Eroberung der Haſelnüſſe und Mandeln; aber der Gewinn an Geiſtesvervollkommnung an Bildung und Stärkung des Körpers kommt hier ſchon mehr in Betrachtung; denn das

Leben ist kurz und die Reihe der Glieder in der Kette der Ausbildung lang. Allein zur Entscheidung der obigen Frage kann diess wenig beytragen, denn alle an sich guten Spiele, sowohl die sitzenden als bewegenden, gewähren diesen Vortheil und für die Anwendung der verschiedenen Spielarten wird dadurch nichts entschieden.

c) Erholung ist der rechtmässigste Zweck bey allem Spiel. Nach ihm wird die Entscheidung der obigen Frage äusserst leicht. Erholung ist Bedürfniss, so wie Schlaf. Sie gründet sich immer auf *Abwechselung* der Beschäfftigungen. Diese sind hauptsächlibh von zweyerley Art geistig und körperlich. Wäre der menschlichen Natur, besonders der Jugend stete *ernste* Beschäfftigung erträglich: so würde in der Abwechslung geistiger und körperlicher Arbeiten schon die vollkommenste Erholung liegen. Allein sie will auch Abwechselung zwischen *Ernst* und *Scherz*, weil hierdurch die *Erholung* zu einem weit *höhern* Grade gesteigert wird. Aus diesem natürlichen Gesetze der Abwechselung fliesst die Beantwortung der obigen Fragen; alle Spielarten sowohl die sitzenden als bewegenden sind an sich *gleich gut*, so wie sich diess auch schon aus *a* und *b* ergab. Ihre Anwendung beruht auf den vorhergegangenen ernsten Beschäfftigungen; *waren diese geistig, so sey das Spiel körperlich und so umgekehrt.* Dieser Grundsatz

ist so einleuchtend, dafs sich schwerlich etwas gründliches dagegen einwenden läfst. *Sitzende* Spiele gehören folglich hauptsächlich nur denen zu, die wenig mit dem Geiste, alles mit dem Körper unter viel Bewegung arbeiten; *bewegende* dem ruhigen, sitzenden Handarbeiter, so wie dem Freunde der Wissenschaften und Künste. Aber, Dank sey es unserer widernatürlichen Lebensart, unsre Gelehrten, Künstler, und Vornehmen, kurz die, welche in China lange Nägel tragen würden, spielen wie Krieger, Fechter und Pflüger; vom Schreibtische gehts zum Schach, aus dem Kabinette oder vom langen Gastmale zur Karte.

Die geistige Ausbildung bleibt bey der Erziehung das Hauptwerk, weil der Geist eigentlich den Menschen macht. Man habe Nachsicht mit diesem sehr bekannten, aber hier sehr brauchbaren Gedanken. Mufs man die Wahrheit desselben anerkennen, so sollte geistige Ausbildung, nach Maafsgabe des zu bildenden Gegenstandes, immer mit Ernst getrieben, nie zum Spiele gemacht werden, um dadurch Erholung für Arbeiten des Geistes zu verschaffen; einmal, weil diese Erholung nicht ächt ist, zweytens weil man dadurch aus der natürlichen Ordnung heraus tritt und dem Körper in seine Rechte fällt; je weniger dieser aber noch ausgebildet ist, um desto

mehr sollte man auf seine Rechte halten. Bewegende Spiele sind folglich für die Jugend zur Erholung ihres noch schwachen Geistes die zweckmäſsigsten und vorzüglichsten. Allein dieser an sich wahre Satz leidet doch sehr häufige Ausnahmen, die durch Zeit, Ort und Umstände veranlaſst werden. Die Jugend sitzt nicht immer, sie hat oft den Tag über hinlängliche Bewegung gehabt, Zeit und Ort verbieten Bewegungsspiele, dann sind alle andere Arten zweckmäſsig.

Man findet in diesem Buche eine groſse Menge Spiele; eine noch gröſsere habe ich verworfen. Ich bin meinen Lesern Rechenschaft schuldig, diese will ich jetzt geben, indem ich meine Gedanken über die nöthigen Eigenschaften der Spiele überhaupt darlege.

Wir überlassen den frivolen Gesellschaften der Erwachsenen alle Spiele, die mit Zweydeutigkeiten, Anspielungen auf Liebe, Küssen u. s. w. gewürzt sind. Die Jugend spiele nur *unschuldig*, nichts schmückt sie so sehr, als Unschuld.

Kein Spiel für sie sey *unehrbar*, führe etwas *Unsittliches* mit sich; doch setze ich hinzu, daſs in meiner Moral für Kinder Lachen, Lermen, lautes Rufen, Laufen und Springen am rechten Orte und zur rechten Zeit, nicht zu den Unsittlichkeiten gehören.

Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des *Edlen* und *Schönen*, wenn es auch nicht zur Verstärkung dieses Gefühls beyträgt. Ich hoffe, man soll hier kein Spiel der Art finden. Hinein tragen kann man freylich jede Unsittlichkeit, das wird nicht meine Schuld seyn, sondern die des Tones der Gesellschaft. Knaben spielen oft Dieb, sie verurtheilen und hängen, das ist häslich und thracisch roh, wie die Anchonä.

Ein Spiel kann *kindisch* seyn, das ist kein Fehler, wenn es für Kinder ist; aber ein Spiel kann nach dem feinen Tone ehrbar, oder angemessener gesprochen, reizend und schön seyn, und ist für Kinder noch unehrbarer, als für Erwachsene. Diefs sey meine kurze Schuzrede für kleine Tändeleyen, die man hier und dort finden wird.

Gefährliche Spiele taugen nichts, denn mit Gesundheit und Leben ist kein Scherzen. Ich habe daher manches Spiel, das durch seine Neuheit gefallen haben würde, unterdrückt. Doch gebe ich noch zu bedenken, dafs *gefährlich* ein sehr beziehender (relativer) Begriff sey; man ist selbst im Sofa nicht sicher.

Kein Spiel sey endlich *leer* von allem Gehalte, von allem Nutzen; Niemand handelt gern ohne Absicht. Spiele müssen daher *Uebungen* seyn, die für die Jugend (für die Alten auch) auf irgend eine Art vortheilhaft sind. Sie müssen den

Körper bald mehr bald minder bewegen und ſeine Geſundheit befördern, es geſchehe nun durch Laufen, Springen u. ſ. w. oder durch fröhliches Lachen und ſanftere Bewegung. Sie müſſen Schnelligkeit, Kraft und Biegſamkeit in die Glieder bringen; den Körper bald zufällig, bald abſichtlich gegen Schmerz abhärten und bald dieſen, bald jenen Sinn in lebhafte Thätigkeit ſezzen. Sie müſſen für die Jugend unterhaltend ſeyn, bald ihre Erwartung, bald ihre Ehrliebe, bald ihre Thätigkeit ſpannen, bald ihre zu groſse Empfindlichkeit abſtumpfen, ihre Geduld prüfen, ihre Beſonnenheit und ihren jugendlichen Muth gewiſſermaſsen auf die Probe ſtellen. Sie ſeyen endlich Uebungen für Beobachtungsgeiſt, Gedächtniſs, Aufmerkſamkeit, Phantaſie, Verſtand u. ſ. w.

Wir haben kein Spiel, daſs dieſen vielſagenden Forderungen allein und vollkommen Gnüge leiſtet, aber doch viele, die ſich dieſem Bilde ſehr nähern, wenigſtens bald dieſer bald jener Forderung entſprechen.

Der menſchliche Geiſt iſt in Spielen ſehr ſinnreich, denn ſagt Leibnitz: il ſ'y trouve à ſon aiſe. Das iſt eine groſse Lobrede auf die Spiele in wenig Worten. Die Zahl der Spiele iſt wirklich Legion.

Jener grosse Mann bringt sie unter drey Classen, er theilt sie *a*) in solche, die bloss auf Zahlen beruhen, *b*) bey denen es noch auf eine bestimmte Lage der Dinge ankommt, („où entre encore la situation") und *c*) in bewegende *). Mir gefällt diese Abtheilung nicht, theils weil sie nicht alle Spiele umfasst, theils, weil sie bloss nach dem Materiale des Spiels gemacht ist, welches bey den Spielen bey weiten nicht die Hauptsache ist. Nach der gewöhnlichen Classification zerlegt man die Spiele in *sitzende* und *bewegende*, das ist gut, wenn man aber ferner von Gesellschafts, belehrenden und Hasardspielen redet, so ist hier nichts als Verwirrung der Begriffe.

Die einzige richtige Abtheilung der Spiele, muss, so scheint es mir, von ihrem Hauptprincipe, nämlich von der *Thätigkeit* hergenommen werden, indem man sie nach den verschiedenartigen Aeusserungen derselben ordnet. Im Körper ist nicht der Quell der Thätigkeit, daher giebt es gar keine reine Körperspiele, man müsste denn passive Bewegungen des Körpers dafür annehmen; sondern allein im Geiste. Eben daher sind

*) In einem Briefe an den Mathematiker Remond. Oevres Tome 5. p. 28.

alle bewegenden Spiele mit Uebung der Geistes-kräfte verbunden. Allein der Trieb zur Thätigkeit äußert sich oft mehr durch den Körper, daher körperliche oder *Bewegungsspiele*; oft *mehr* und oft ganz *allein* durch geistige Kräfte, daher Spiele des Geistes, die man *sitzende*, besser *Ruhespiele* nennt, weil der Körper dabey weniger, gleichsam nur beyläufig oder auch gar nicht in Bewegung gesetzt wird. So entstehen zwey *Klassen* der Spiele. Eine scharfabschneidende Theilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, scheint beym ersten Anblicke zwischen beyden Klassen nicht Statt zu finden, sie ist aber allerdings da zwischen dem größten Theile der Spiele. Nur bey manchen hält es schwerer, ihre Classification zu entscheiden. Bey diesen, so wie überall, untersuche man den Werth der Uebung, die sie auf der einen Seite für den Körper, auf der andern für den Geist gewähren. Ist jene bedeutender als diese, so gehören sie unter die Bewegungsspiele und so umgekehrt. So ist z. E. das Spiel, *der König ist nicht zu Hause* mit körperlicher Bewegung verbunden, allein die Uebung der Aufmerksamkeit ist doch überwiegender und bedeutender als die wenige Bewegung im Zimmer, ich rechne es daher zu den Ruhespielen; so bald aber dasselbe Spiel unter dem Namen *der Bildhauer ist fort*, im Freyen getrieben, mit

mancherley Körperstellungen, auch mit Laufen und Springen verbunden wird: so hat die Körperbewegung hier mehr Werth als die Uebung der Aufmerksamkeit, folglich gehört es dann unter die Bewegungsspiele.

Die Thätigkeit des Geistes, die ohne Ausnahme bey allen Spielen statt findet, wirkt durch die verschiedenen Erkenntnisskräfte, bald durch die Phantasie, bald durch das Gedächtniss, bald durch den Witz u. s. w. Wenn auch diese Kräfte in ihren Aeusserungen nie völlig getrennt erscheinen, sondern, wie die Theile einer Maschine, immer in einer gewissen Verbindung wirken: so zeigt sich doch bald diese bald jene allein, oder mit einer andern gemeinschaftlich vorzüglich wirksam. Hierdurch entstehen die verschiedenen *Ordnungen* der Spiele, nämlich:

1 Spiele des Beobachtungsgeistes und des sinnnlichen Beurtheilungsvermögens
2 — der Aufmerksamkeit.
3 — des Gedächtnisses.
4 — der Phantasie und des Witzes.
5 — des Verstandes und der höhern Beurtheilungskraft.
6 — des Geschmacks.

Endlich ist bey einem Systeme der Spiele wegen der Methode im Vortrage noch Rücksicht zu nehmen auf das Materiale dieses be-

ſteht in Kugeln, Bällen, Scheiben, u. ſ. w. oft ſelbſt in den ſpielenden Perſonen. Hierdurch entſtehen die verſchiedenen *Arten* der Spiele, *Ballſpiele*, *Kugelſpiele*, *Scheibenſpiele* und *Geſellſchafftsſpiele*, zu welchen letztern alle diejenigen gehören, bey denen die Perſonen ſelbſt das Materiale ausmachen.

Erſte Claſſe

Bewegungsſpiele.

SENECA.

Indulgendum est animo, dandum subinde otium, quod alimenti et virium loco sit; et in ambulationibus apertis vagandum, ut coelo libero et multo spiritu augeat attollatque se animus

de tranquil. animi.

das ist

Dem Geiste gebühret Nachsicht und öftere Musse zur Nahrung und Stärkung; streif' im Freyen umher, dass er unter offenem Himmel durch freyes Athmen sich stärk' und erhebe.

A. Spiele des Beobachtungsgeiſtes und des ſinnlichen Beurtheilungsvermögens.

Zu dieſer Ordnung gehören die meiſten Arten der Bewegungsſpiele. Der Beobachtungsgeiſt beſchäfftiget ſich mit den Eindrücken, welche die Sinne ihm zuführen; er iſt die Kraft der Seele, ſie genau zu betrachten, ihr Mannigfaltiges, ihre Aehnlichkeit, ihre Verſchiedenheit auch bis ins Unmerkliche zu verfolgen, zu vergleichen. Bewegungsſpiele ſind ganz dazu geeignet, ihn ſtets zu beſchäfftigen, weil ſie auf ſinnliche Eindrücke berechnet ſind, nach deren richtiger Vorſtellung und Beurtheilung ſich der Spieler in ſeiner Action richten muſs; daher die Abſtraction von allen Eindrücken, die nicht zur Sache gehören, und die geſpannte Aufmerkſamkeit auf die entgegengeſetzten. Das Beurtheilungsvermögen äuſert ſich hier gröſstentheils nur im Betreff der ſinnlichen Eindrücke, es vergleicht und miſst unaufhörlich Richtungen, Entfernungen, Töne, Gefühle, Schwere des Spielmaterials und Ver-

hältniſſe der Spieler ſelbſt. So muſs das Aufſteigen eines Balles genau beobachtet, der Bogen deſſelben gemeſſen werden, wenn man ihn fangen will; ſo muſs die Richtung der Billardkugeln zu dieſem oder jenem Loche genau bemerkt, die Kraft des Stoſses nach den Entfernungen beurtheilt, d. i. abgemeſſen werden u. ſ. w. Bewegende Spiele ſind daher kein bloſses Durchſchütteln des Körpers, ſondern ſtets in einem hohen Grade verbunden, mit Uebungen der untern Erkenntniſskräfte. Man redet und denkt daher von ihnen viel zu eingeſchränkt, wenn man ſie bloſs *körperliche* Spiele nennt und keinen andern Nutzen von ihnen anerkennt, als Bewegung des Körpers. Ich rechne zu dieſer Ordnung die folgenden Gattungen und Arten.

a) Ballſpiele.

Bey Griechen und Römern war das Ballſpiel eines der beliebteſten Spiele. Lacedaemon, Sicyon und Lydien ſtritten ſich um ſeine Erfindung. Die Griechen hatten in ihren Gymnaſien einen beſondern Platz (Σφαιριστηριον) zum Ballſpiel und beſondere Ballmeiſter dafür. Ja der Carier Ariſtonicus, Ballſpieler des weyland groſsen Alexanders, erhielt von den Athenern nicht nur das Bürgerrecht, ſondern ſogar eine Statüe. Bey den Römern ſpielten es die angeſehenſten Perſonen. Jedermann hat wenigſtens von den gro-

ſsen nun leider verſchloſſenen Ballhäuſern der neuern Europäer gehört, und in Italien ſieht man nur Leute von Stande auf öffentlichen Plätzen Ballon ſchlagen. So iſt das Ballſpiel von jeher geſchätzt, bis ihm die Kartenkönige den Krieg ankündigten. Die Alten ſchätzten es auch beſonders in diätetiſcher Hinſicht. Die Sinnbilder an der Bildſäule des Arztes Herophilus beſtanden in gymnaſtiſchen Inſtrumenten und darunter war auch der Ball; Galens Buch vom kleinen Balle enthält eine ſehr warme Lobrede auf dieſes Spiel, die auch noch auf unſere jugendlichen Ballſpiele paſſt. Mercurialis zählt vier griechiſche und eben ſo viel römiſche Hauptarten des Ballſpiels (μεγαλην, μικραν, κενην σφαιραν und den etwas gewaltſam herbey gezogenen κωρυκον) den *groſsen* und *kleinen* mit mehrern Unterarten, den *leeren* mit Luft gefüllten und den Korykus; ferner bey den Römern war der follis unſer Ballon, der trigonalis ein kleiner Ball zum Zuwerfen und Fangen, der paganica von Leder mit Federn geſtopft und der Harpaſtum. Anſchauliche Begriffe von ihren Spielarten fehlen uns, aber ohne Zweifel iſt in unſern jetzigen Ballſpielen noch viel Klaſſiſches, ohne daſs wir es wiſſen, ſo wie der Korykus, ein Gefecht mit einem von der Decke herabhängenden Sacke, der mit Feigenkernen, Mehl oder Sande gefüllt war, noch jetzt in China üblich iſt.

1. Das Ballonſpiel.

(Il Giuoco del Ballon groſſo.)

In Italien iſt das Ballonſpiel zum Nationalſpiel geworden, und wahrſcheinlich möchte man es wohl nirgends in der Vollkommenheit ſpielen, als dort, wo es in den drey ſchönen Jahrszeiten das Lieblingsſpiel in allen Städten iſt. Hier fordern ſich die vornehmſten Spieler verſchiedener Städte oft auf 50 Stunden weit heraus, für einen beſtimmten Preis, oder bloſs aus Ruhmbegierde mit einander zu ſpielen. Die Bürger nehmen den lebhafteſten Antheil, unzähligss Volk verſammelt ſich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich ſpielt, und ſitzt auf Gerüſten ſtufenweiſe umher, um dieſe nationelle Feyerlichkeit mit anzuſehn. Man ſchreyet ſeinen Spielern Muth zu: *bravi, braviſſimi e viva*, man klatſcht Beyfall, man wettet dabey. Hier ſieht man Edelleute und Perſonen von Charakter öffentlich mit jedem Handwerksmann ſpielen, der geſchickt darin iſt und der fertige Spieler kann ſich dadurch durch halb Italien berühmt machen. Ich werde daher bey der Beſchreibung dieſes Spiels das ganz benutzen, was Baretti und Jagemann davon erzählen.

Was ein *Ballon* ſey, weiſs bey uns Jedermann, ich will alſo nur erinnern, daſs man eine recht runde Blaſe wählen müſſe, damit der lederne Ueberzug nicht länglicht auseinander getrieben werde. Das Schlagen dieſes Balls geſchieht bey uns mit der Fauſt, die bloſs mit einem ledernen Handſchuhe bekleidet wird; da aber die Fauſt ein ganz irregulärer Körper iſt: ſo können die Schläge nicht die regelmäſsige Richtung erhalten, die das Spiel erfordert; ferner kann die Hand leicht Schaden nehmen, und es iſt nichts ungewöhnliches, daſs man ſich einen Finger auf einige Zeit lähmt. In beyden liegt vielleicht die Urſache, daſs die Italiener den Arm mit einer hölzernen *Schiene* bewaffnen, welche ſie Bracciale nennen. Dieſes Inſtrument hat einige Aehnlichkeit mit einem Muffe. Der Spieler ſteckt die Hand faſt bis an den Ellenbogen hinein und hält es an einem Pflocke feſt, der inwendig im Bracciale in die Quere befeſtigt iſt. Aeuſserlich iſt das Inſtrument über und über wie ein Igel mit kurzen ſpitzigen Hölzern verſehen, die viereckigt geſchnitten ſind.

Man ſpielt am liebſten an einer hohen Mauer oder langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müſſen wenigſtens 6 Spieler ſeyn, 3 auf jeder Parthey; gemeiniglich aber iſt

die Zahl der Spieler 12, ſo daſs jede Parthey aus 6 beſteht.

Anfangs iſt der *Mittelpunkt* der Spielbahn die Gränzſcheidung der beyden Partheyen, in der Folge aber jede Linie, welche dieſen Punkt durchſchneidet; denn ſo wie ſich die beyden Partheyen in den Umkreiſen des Platzes herumtreiben, ſo muſs ſich jene Gränzlinie mit herumdrehen.

Beym Anfange des Spieles wird der Ballon den Spielern von einer dazu beſtimmten Perſon vorgeworfen und von dieſem Augenblicke kömmt es darauf an, ihn aus ſeinem Felde in das der Gegenparthey zu ſchlagen. Dieſs wird ſo lange fortgeſetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt, dann verliert die Parthey, auf deren Felde er liegt, weniger oder mehr Puncte (points), je nachdem er mehr oder minder weit in daſſelbe hineingetrieben iſt. Dieſs kann jede Geſellſchaft bey uns leicht ausmachen; ſie kann entweder überhaupt nur für das Liegenbleiben im Felde der Gegner Points zählen, ohne auf die Weite zu ſehn, in welcher er von der Gränzlinie liegt, oder wirklich die Entfernung meſſen und für jede 10 Schuh einen Point mehr rechnen. Streift der Ballon eine Perſon, ſo wird ſie um einen Punkt geſtraft. Man ſpielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten.

Dieſes Spiel hat faſt alles, was zu einer guten körperlichen Uebung gehört. Es gewährt viel Vergnügen, giebt dem Körper viel Bewegung im Freyen und befördert ſeine Geſundheit und Schnelligkeit; es übt und ſtärkt den Arm, ſo wie das Augenmaaſs, zumal wenn man ſich auf wirkliche Meſſungen der Weiten einläſst, auf welcher der Ballon im Felde der Gegner liegt. Nichts iſt hier natürlicher, als vor der Meſſung erſt zu ſchätzen. Dadurch bekommt die Jugend aber bald das Maaſs von 10 Schuhen als fixirtes Maaſs in den Kopf, und das iſt allerdings ſehr nützlich. Auf die obige Art verdient das Spiel alle Empfehlung unter der Jugend; nur muſs ſie es nicht auf die bey uns gewöhnliche Art ſpielen, wo man ſich ohne Partheyen in einen Kreis ſtellt, den Ballon ſchlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder ſucht, ihn zum Schlagen recht oft für ſich zu bekommen und zu behalten.

Das in England gewöhnliche Foodball iſt auch ein Ballonſpiel, wobey der Ball bloſs mit den Füſsen geſchlagen wird, ſo wie beym Giuoco del Calcio der Italiener, die es aber nur bey groſsen Freudenfeſten ſpielen.

Schon bey den alten Griechen findet man das Ballonſpiel unter der Benennung Επισκυρος und Επι-

κοινος *) und bey den Römern war es ebenfalls ſehr gewöhnlich. Von ihnen verbreitete es ſich, als ein klaſſiſches Spiel, über den gröſsten Theil von Europa und iſt noch überall bekannt. — Bey den Alten theilte ſich die Geſellſchaft in 2 Partheyen und dieſe ſtellten ſich gleichweit von einer Linie (σκυρος) die mitten durchgezogen wurde. Im Rücken der Partheyen wurde wieder eine Linie gezogen und beym Spielen kam es dann darauf an, den Ball in das Gebiet der Gegner zu ſchlagen, vermittelſt der Hände und Füſse. Hierbey kam es zu heftigen Stöſsen und Schlägen, ſo wie beym engliſchen Food-ball, wo jeder den ſchlägt, welcher den Ballon mit den Händen aufhebt. Daher der Nahme Sphäromachie. **)

*) Bulengerus leitet den Namen von der Linie ab, die zwiſchen den beyden ſpielenden Partheyen gezogen wurde und Σκυρος hieſs. Daſſelbe Spiel hieſs auch Σφαιρομαχια deſswegen, weil es nach gewiſſen Regeln mit Fauſtkampf verbunden war. Dann muſs man es nicht mit der wirklichen Sphaeromachie verwechſeln, wobey die Fauſtkämpfer ſtatt der Caeſtus Metallkugeln in die Hände nahmen. Daſs aber die Sphäromachie mit dem Epiſcyrus einerley geweſen ſey, ſagt Pollux Lib. 9. εξεςι δε και Σφαιρομαχιαν ειπειν την επισκυρον της σφαιρας παιδιαν. Es führte auch den Namen des Harpaſtonſpiels von dem Balle (ἁρπαςον) mit welchem es geſpielt wurde. Mercurialis iſt aber anderer Meinung, er rechnet den Harpaſton zu der *kleinen* Ballart.

**) Bulengerus de lud. Vet. in Gronov. Theſaur. antiq. graec. Tom. VII.

2. Das deutsche Ballspiel.

Dieses noch nirgends bearbeitete Spiel verdient ganz vorzüglich eine genaue Beschreibung. Unterhaltend zu seyn, ist hier mein Zweck nicht; man suche diese trocknen Sachen zu verstehen, die Unterhaltung liegt in der Praxis.

Spielplatz. (Zeichnung 1.) Man bezeichne auf ebenem Rasen den Anfangs und Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte von einander, so ist die Vorbereitung fertig; will man aber genauer seyn, so werden die beyden Linien A B und C D etwa 30 Schritt lang mit einem Stabe in den Boden gerissen und ihre Enden so wie auch die Stellen 4 und 5 mit Stäben bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

Die Linie A B heisst das *Schlag* - C D aber das *Fangemal.*

Ball. Man wickelt ihn von sehr haltbarem wollenen Garne, ohne alle Zuthat, so fest und rund als möglich und überzieht ihn mit durchnästen

p. 9, 13 und 14 und Sabbuthier in seinen Exercices du Corps chez les Anciens Tom. I. p. 114. beschreiben dieses Spiel.

weiſsem oder Däniſchen Handſchuhleder, ſo ſtraff als möglich. Dieſer Ueberzug wird nicht aus mehreren Stücken zuſammengeſetzt, ſondern man nimmt dazu nur ein einziges, das beym Nähen nach und nach durch die Scheere in 2 runde Klappen geſchnitten wird, die durch eine Nath vereinigt werden, welche nicht ganz um den Ball geht. Ein guter Ball von 2 Zoll Leipz. im Durchmeſſer ſpringt, ſtark niedergeworfen 25 Fuſs hoch und iſt neu faſt wie Gummi elaſticum. Auch erhält man ſehr elaſtiſche Bälle, wenn man das locker gewickelte Garn ſo lange in Waſſer legt bis es untergeht, dann den Ball davon äuſserſt feſt wickelt, ihm flüchtig einen Ueberzug von Papier giebt, welches man mit Bindfaden darum bindet und dann dieſen Knaul im Backofen ſo lange bäckt, bis das Papier dunkelgelb geſengt iſt. Hierauf wird nach abgemachten Papier dem Knaul der obige Ueberzug gegeben. Die Bälle für die Ballhäuſer werden von kleinen Stückchen wollenen Zeug gewickelt, mit weichem Bindfaden regelmäſsig umwunden und mit weiſsem Tuche überzogen. Die erſte Art halte ich für die beſte zu dieſem Spiele.

Ballſtock (Racquette). Man hat Unrecht ein breites Holz dazu zu nehmen; denn es widerſetzt ſich der Luft und man kann daher nie ſo ſtarke Schläge thun, als mit einem völlig run-

den, nach dem Griffende zu etwas verjüngtem Stocke, der von einem jungen Fichtenſtämmchen gemacht iſt. Nur mit ſolchen iſt man im Stande den Ball 80 bis 100′ hoch und bis an 100 Schritt weit zu ſchlagen. Das Griffende wird, um das Ausfliegen zu vermeiden, da wo die Hand es umſpannt, etwas ausgeſchnitten, ſo daſs am Ende ein kleiner Knopf ſtehen bleibt. Dieſe dünne geſchnittene Stelle umwickele man entweder mit Bindfaden und überſtreiche ihn ein Paarmal mit Leim, der nach dem Trocknen die nur wenig gefeuchteten Hände ſtark anhält, oder man verſehe den Stab mit einem Riemen, durch welchen die Hand beym Anfaſſen greift.

Spiel. Auf unſerm Platze verſammelt ſich eine Geſellſchaft von 8, 10, 12 und mehrern Perſonen, klein und groſs durch einander. Freylich wird das Spiel weit angenehmer, wenn Alle Fertigkeit darin haben. Die zwey geſchickteſten Spieler werden zu Anführern angenommen, und dieſe haben die Anordnung des Spiels zu beſorgen, kleine Streitigkeiten zu ſchlichten, u. ſ. w. Ihr erſtes Geſchäfft iſt es, die Geſellſchaft in zwey Partheyen zu theilen, die ſich in Spielfertigkeit ziemlich gleich ſind. Dieſs geſchieht nach Anhang I. 1. Sind ſo beyde Partheyen gemacht; ſo muſs nun noch durch den Wurf eines Geldſtückes (Anhang I. 2.) entſchieden

werden, welche von beyden die *Herrſchende* und welche die *Dienende* ſeyn, das heiſst, welche das Recht haben ſoll, den Ball zu *ſchlagen*, oder *aufzuwarten*. Hierauf nimmt das Spiel ſelbſt ſeinen Anfang. Beyde Partheyen ſind unaufhörlich gegen einander in Arbeit; die *Herrſchende* ſucht ſtets herrſchend zu bleiben, und die *Dienende* jener den Schlag abzugewinnen. Dieſs iſt der Hauptinhalt des Spiels; ich will ihn jetzt erſt in Rückſicht auf jede Parthey etwas mehr entwikkeln und dann die Regeln des Spiels nachholen.

1. *Beſchäftigung der dienenden Parthey.* Wir nehmen hier 6 Perſonen für jede Parthey an. Der Anführer ſtellt ſich und ſeine Gefährten beym Anfange des Spiels oder, nachdem ſeine Parthey den Schlag verloren hat, jedesmal vom Neuen in die Plätze 1. 2. 3. 4. 5. 6. — die beſten in 1. 2. 3. 6, denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut beſetzt ſeyn. 1 und 2 müſſen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Perſon in 1 heiſst der *Aufwerfer*; er muſs jedem Schläger den Ball zum Fortſchlagen aufwerfen. Zu dieſem Ende ſtellt er ſich 2 Schritte vor dem Schläger, der in E iſt, und wirft den Ball in der Mitte zwiſchen ſich und jenem perpendiculär etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Indem der Ball wieder zurückfällt, muſs ihn der

Schläger aus der Luft fortſchlagen, Alle übrigen Dienenden in 2 3. 4 5. 6. müſſen der herrſchenden Parthey den Ball immer ſchnell ins Schlagmal ſchaffen, folglich beſtändig bald links, bald rechts, bald rückwärts, bald vorwärts laufen und ſpringen, um den Ball zu erhaſchen, und dem Aufwerfer zuzuwerfen. Alles das muſs ſehr ſchnell und flink von ſtatten gehen; jeder muſs daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beyden Händen und in allerley Lagen des Körpers ſelbſt im vollen Laufen. Der Körper gewinnt bey dieſem Geſchäffte nach und nach ſehr viel an Fertigkeit, Biegſamkeit und Stärke.

Unter der Verrichtung dieſer Dienſte iſt es aber die Hauptabſicht der dienenden Claſſe, ſich vom Dienſte zu befreyen, d. i. den *Schlag zu gewinnen.* Dieſs kann geſchehen *a*) wenn ein Dienender den geſchlagenen Ball aus der Luft fängt. *b*) Wenn er nach einem Schläger, der von X nach Y oder zurückläuft, mit dem Balle wirft und ihn *trifft.* *c*) Wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit ſchaffen kann, wann daſelbſt kein Schläger gegenwärtig iſt. — Die beyden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

B. *Geſchäfft der herrſchenden Parthey.* Sie genieſst das Vergnügen den Ball zu ſchlagen; aber jeder

Schlag muſs von jedem Schläger erſt dadurch erkauft werden, daſs dieſer aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin und zurückläuft.

Da er dieſs aber nicht kann, ſo lange der Ball in den Händen irgend eines Dienenden iſt, der ihn beym Laufen damit zu werfen ſucht: ſo muſs er entweder ſelbſt den Ball fortſchlagen, oder wenn er ihn verfehlt, ſo lange auf die Stelle X treten und daſelbſt warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortſchlägt und ihn dadurch *löſt*; dann erſt kann er fortlaufen. Kommt er nach Y und der Ball iſt noch immer nicht in der Nähe, ſo kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegengeſetzten Falle aber bleibt er hinter Y ſtehen, bis ein guter Schlag geſchiehet, der ihn wieder herein nach X löſt.

Es iſt oft der Fall, daſs von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmale iſt. indem die andern ſchlecht geſchlagen, oder den Ball ganz verfehlt haben und noch in X oder Y zum laufen ſtehen. Dieſer einzige noch übrige Schläger heiſst dann der *Löſer*, weil er die andern löſen muſs. Er hat das Recht *drey* Schläge zu thun, da man es ſonſt immer nur zu *einem* hat.

Wenn der *Löſer* ein ſchlechter Schläger iſt, ſo thut er ſeine 3 Schläge oft, ohne den Ball zu treffen; geſchieht dieſs wirklich, ohne daſs von denen bey Y ſtehenden ſich einer durch Liſt und

Schnelligkeit ins Schlagmal arbeitet: so ist der Schlag *verloren*, weil der Ball im Male liegt, ohne daſs daſelbst ein gelöſter Schläger iſt. Hierauf müſſen es die drauſsen ſtehenden Schläger nicht ankommen laſſen, ſondern ſich mit Liſt und Schnelligkeit wagen, irgend einen ins Schlagmal zu bringen, indem einige zu gleicher Zeit und von verſchiedenen Seiten nach X zu laufen, und dadurch die Aufmerkſamkeit der Dienenden zerſtreuen. Aber ſo viel ſichs thun läſst, muſs immer darauf geſehen werden, daſs der Löſer ein guter Schläger ſey, der den Ball nicht oft verfehlt. Beym Anfange des Spieles, wo die Ordnung des Schlagens noch nicht beſtimmt iſt, läſst daher der beſte alle Andere vor ſich ſchlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls löſen zu können. Da aber im Fortgange des Spiels das Schlagen ſich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder ſpäter von Y nach X ankommt: ſo muſs die herrſchende Partey dann ſtes dafür ſorgen, daſs von mehreren Hereinkommenden der beſte Spieler der letzte ſey, damit er *Löſer* werde. Z. B. a. b c. drey ſchlechte und d. ein guter Spieler wären drauſsen bey Y, es geſchähe ein Schlag, wodurch ſie gelöſt würden, ſo muſs d jene 3 zuerſt ins Mal X laſſen und ſelbſt einen Augenblick ſpäter anlangen. Oder: jene a b c wären bey Y und d. e. f. drey gute Schläger wären noch zum Schla-

gen in X, so dürfen a. b. c. wenn ein Schlag geschiehet nicht hinein laufen, sondern sie müssen warten, bis einer von den 3 bessern erst heraus kommt, welcher denn beym nächsten Hereinlaufen der Letzte bleibt, um in der Folge *Löser* werden zu können.

Der Löser muss sich hüten gleich auf den ersten den besten seiner Schläge zu laufen; er müsste denn mit Gewissheit sehen, dass die draussen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagene Ball wieder ins Mal geschafft werden könnte; denn liefe er auf einen kleinen Schlag fort, und die Dienenden schafften den Ball eher ins Mal, als die draussen stehenden hereinkämen: so wäre der Schlag verloren. Siehe p. 6, unter c) Jetzt werden folgende Regeln für die Spielenden verständlich seyn.

1. Regeln für die dienende Parthey.

a) *Aufwerfer.* Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muss sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spiels, er muss die Dienenden stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen, und die Schläger antreiben, nicht saumseelig zu seyn. Durch beydes muss er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger. Treibt dieser den Ball gewöhnlich schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muss er sich beym *Aufwerfen* gegen

ihn in eine Richtung ſtellen, wodurch dieſs verhindert wird. — Je beſſer er aufwirft und ſich hierbey nach dem Wunſche eines jeden bequemt, deſto häufiger geſchehen gute Schläge, und deſto leichter können ſie folglich von ſeinen Mitſpielern gefangen werden. 2) Auf dem Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe, dergleichen Bälle muſs er fangen, um den Schlag zu gewinnen. 3) Auf die Schläger überhaupt. Er muſs ſich bemühen, jeden der von X ausläuft, oder von Y zurückkommt, entweder ſelbſt mit dem Balle zu treffen, oder der Perſon in 2, wenn ſie dem Laufenden näher iſt, den Ball zu zu werfen, damit dieſe ihn gegen den Laufenden gebrauche. Er muſs ferner auf die Schläger ſehn, die beym Auslaufen bey X ſtehen; treten ſie nur mit einem Fuſse über die Linie A B in die Spielbahn, ſo hat er das Recht, ſchon nach dieſem Fuſse zu werfen, um ſo viel mehr aber, wenn ſie völlig darüber hinausſchreiten. Trifft er ſie, ſo iſt der Schlag gewonnen, 4) Auf ſich ſelbſt. Er muſs im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurücknehmen, damit ihn die Raquette nicht treffe.

Die übrigen Dienenden haben 2 Gegenſtände unabläſſig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muſs

ſchon wiſſen, wie weit dieſer und jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt. Vermuthet er ihn in ſeiner Gegend, ſo muſs er achtſamer ſeyn. Beym Aufſteigen des Balls berechnet er ſchon den Bogen und die Stelle des Niederfallens, er verläſst daher ſchnell ſeinen Platz, um ſich dorthin zu begeben, und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaſchen, um damit die Laufenden zu treffen, oder den Ball demjenigen ſeiner Geſpielen zuzuwerfen, der dem Laufenden am nächſten iſt, und daher am ſicherſten treffen kann. Wenn keiner von dieſen Fällen möglich iſt, ſo wirft er ihn dem *Aufwerfer* zu, um dem Spiele Fortgang zu verſchaffen. Ferner ſieht jeder Dienende darauf, ob die Seitenlinien A. C. und B. D. von den Laufenden überſchritten werden, denn hierdurch wird der Schlag verloren und endlich darauf: ob etwa kein gelöſter Schläger im Male iſt, alsdann muſs der Ball ſchnell ins Mal geworfen werden. Dieſs wird durch den Ausruf *den Ball ins Mal!* allen angekündigt, damit ſie ihn ſchnell dahin werfen, ehe ein Schläger hinein läuft. Auch hierdurch verliert jene Parthey den Schlag.

2. Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnöthiger Weiſe laufen, wenn der Ball in den Händen eines naheſtehenden Dienenden iſt; denn er kann leicht getroffen

werden und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmale ist, der die andern lösen kann.

Jeder muss sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen, denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muss den Ball in jede Gegend schlagen können, und die wählen, wo kein geschickter Fanger steht. Er schlägt den Ball nicht nach Y wenn seine Gespielen just dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorther herein kommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit getroffen zu werden von ihnen. Sehr starke und weit hinaus über 6 gehende Schläge thun indess dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im Ausweichen, er läuft daher fast immer mit dem Gesicht hinter sich; und legt sich lieber schnell nieder, ehe er sich treffen läst. Er wagt aber alles, um ins Mal zu kommen, wann der Löser nur noch einen Schlag hat. Beym Laufen muss er nicht vergessen innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluss mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1. Dem Anführer jeder Parthey muss von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sey,

und man kann zu keiner Gewiſsheit kommen; ſo wird vom neuen darum geloofet.

2. Wer ſich an den Boden legt, hat ſeiner Parthey, wenn er ein Schläger iſt, den Schlag verloren, iſt er aber ein Dienender: ſo muſs ſeine Parthey nun doppelt gewinnen, ehe ſie zum Schlage gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher ſich legte, in der nächſten Parthie nicht ſchlagen, muſs aber allemal mit dem Anführer hinaus und hereinlaufen.

3. Wechſelt das Spiel zu oft, d. h. wird zu oft von der einen und andern Parthey gewonnen: ſo macht man aus, daſs doppelt, ja dreyfach gewonnen werden müſſe, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

4. Den ſchlecht aufgeworfenen Ball braucht kein Spieler zu ſchlagen. Iſt kein Schläger mit dem Aufwerfer zufrieden, ſo können ſie bey den Dienenden darauf dringen, daſs ein beſſerer geſtellt werde. Kommt der Löſer zum dritten Schlage, ſo kann er ohne zu ſchlagen den Ball mit Fleiſs fallen laſſen, um ihn zum Beſten der Hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des *Aufwerfers* zu bringen; doch darf er dieſs nur zweymal thun.

5. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Parthey gemacht hat, bis ſie den Schlag verlohr, heiſt ein *Gang*. Um zu beſtimmen, welche

Parthey am Ende des ganzen Spiels gewonnen habe, muſs jede die wirklichen Fortſchläge des Balls laut zählen, und ſie am Ende des dermaligen Ganges, d. i. wenn der Schlag verlohren iſt, auf eine Tafel notiren. Kleine Schläge, die nicht über Mannshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spiels; wenn beyde Seiten gleichviel Gänge geſpielt haben, rechnet man die Schläge zuſammen und erkennt derjenigen Parthey den Sieg zu, welche die meiſten Schläge gethan hat.

6. Der Schlag wird *verlohren*

a) Wenn irgend ein Dienender den geſchlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden ſchon berührt, ſo iſts ungültig; aber er kann von Perſonen und andern Gegenſtänden abgeprallt, noch gültig gefangen werden.

b) Wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwiſchen A. B. C. D. mit dem Balle geworfen wird, es ſey unter welchen Umſtänden es wolle, doch kann der Aufwerfer nie gültig werfen, wenn er ſelbſt innerhalb jenes Platzes iſt. Er muſs ſchlechterdings vor der Linie A B ſtehn; denn wenn ihm dieſs erlaubt wäre, ſo könnte er hinter jeden Schläger, der ſchlechter liefe als er, herſetzen, ihn einholen und treffen, wenn der-

ſelbe von X nach Y laufen wollte, um ſich zu löſen.

c) Wenn ein Dienender den Ball ins Schlagmal wirft zu der Zeit, wenn daſelbſt kein Schläger gegenwärtig iſt.

d) Wenn ein Schläger beym Laufen aus den Seitenlinien A C und B D läuft.

e) Wenn ein löſender Schläger ſeine drey Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daſelbſt anlangt. Dieſer Fall ſtimmt mit *c*) überein, und tritt beſonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht getroffen wird und der Ball vor dem Male A B niederfällt.

f) Wenn einer von der ſchlagenden Parthey den Ball angreift.

g) Wenn ein Schläger den Ballſtock mit über's Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will.

h) Wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballſtock ſo eilfertig wegwirft, daſs irgend einer ſeiner Geſpielen getroffen wird.

i) Wenn er ihn beym Schlagen aus der Hand fahren läſst.

7. Wenn der Schlag von der dienenden Parthey gewonnen wird; ſo hat der Gewinner das Recht zum erſten Schlage, ihm folgt der *Aufwerfer*, dann die andern willkührlich. Aber in der

Folge des Spiels richtet ſich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daſs ein ſchlechter Schläger beym Hereinkommen der Letzte iſt, und folglich im nöthigen Falle *löſen* muſs: ſo brauchen es die Dienenden nicht zuzugeben, daſs er früher ſchlage, damit nur ein beſſerer zum Löſen komme.

8. Der Ball wird nie zugetragen, ſondern jedem Mitſpieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Jugendſpielen iſt dieſes eines der vorzüglichſten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freyen, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geſchwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geſchicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Schnelligkeit dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaaſs wird bey dieſem Spiele in vieler Rückſicht geübt, bald um den aufgeworfnen Ball aus der Luft fortzuſchlagen, bald um einen Laufenden damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er in Bogen von 70 Fuſs Höhe und 80 Schritt Weite durchſchneidet. Es erfordert überdem ſtete

Aufmerkſamkeit und führt, für die nicht verweichlichte Jugend, ſo viel Vergnügen und Intereſſe mit ſich, daſs ſie im Frühlinge faſt jedes andere Spiel darüber vergiſst.

Ich habe ſchon geſagt, daſs dieſs Spiel von mehr und weniger Perſonen, ja ſchon von 4 Perſonen geſpielt werden kann. Dieſe letzte Art, die man gewöhnlich *Vierball* nennt, iſt weit angreifender, weil wenige Perſonen eben ſo viel dabey verrichten müſſen, als oben 12. Von den Dienenden iſt auch hier einer *Aufwerfer*, der andere ſteht drauſsen und ein Schläger wird gemeiniglich Löſer des andern.

Erſte Abänderung. *Dreyball.*

So heiſst daſſelbe Spiel, wenn es nur von drey Perſonen geſpielt wird. Es läuft zwar im Ganzen alles auf das vorige hinaus, iſt doch aber in ſeiner Einrichtung abgehend. — Drey Knaben looſen unter ſich, wer den Schlag erhalten ſoll. Die andern beyden dienen. Es ſind alſo hierbey auch 2 Partheyen, nur arbeiten *zwey* Perſonen gegen *einen* Schläger. Die Entfernung von X nach Y wird höchſtens nur auf 30 Schritte geſetzt. Der eine Dienende ſteht in Y der andere in X. Das Spiel geht an, der Schläger ſey z. Beyſp. in X. Er hat das Recht zu 3 Schlägen und er kann auf jeden Schlag nach Y laufen, d. h. er braucht nicht alle 3 Schläge abzuwarten, ſon-

dern kann ſchon zum erſten oder zweyten Male, wenn er den Ball trifft, ablaufen: ja er kann fortlaufen, ohne den Ball geſchlagen zu haben, nur iſt er dann in Gefahr, von irgend einem der beyden Dienenden, der den Ball am ſchnellſten ergreift, geworfen zu werden. Kömmt er nach Y, ſo geſchieht hier ganz daſſelbige. Der Dienende bey Y wirft den Ball auf, und er ſucht durch einen Schlag ſich wieder nach X zu verhelfen. So geht es von einem Male ſtets zum andern fort. Er verliert den Schlag wenn er ſich werfen läſſt, oder wenn er 3 Mal zuſchlägt und den Ball nicht trifft, oder wenn ſein Schlag gefangen wird, oder endlich, wenn er den Ballſtock beym Laufen nicht mitnimmt, ſondern ihn in dem Maale läſst, wo er eben geſchlagen hat. Dagegen gewinnt von den Dienenden derjenige den Schlag, 1) welcher den Laufenden trifft, 2) welcher den Ball fängt, 3) der Aufwerfer, bey welchem der Schläger 3mal nicht getroffen hat, dieſer Fall iſt ſelten, denn der Schläger läuft lieber, als daſs er zum dritten Male nach dem Balle ſchlüge. 4) Der Aufwerfer, in deſſen Male der Ballſtock liegen bleibt.

Zweyte Abänderung. *Freyball.*

Zu dieſem Spiele ſind wenigſtens 4 Perſonen nöthig; am angenehmſten iſts aber, wenn 8 bis 12 es ſpielen. Die Geſellſchaft ſondert ſich für

einen Augenblick in 2, in Absicht auf Spielfertigkeit einigermaſsen gleiche Partheyen. Man loſt um den Schlag Anhang I. 2. und das Spiel beginnt. Die Schläger vergleichen ſich ohne Gezank über die Ordnung, in welcher das Schlagen beginnen ſoll, ſo wie die Dienenden über die Plätze, wo ſie ſich hinſtellen wollen. Das Spiel ſelbſt iſt dem oben beſchriebenen deutſchen Ballſpiele ganz ähnlich, verlangt denſelben Spielraum, daſſelbe *Schlag* - und *Fangemal*, nur macht man beyde weiter, folglich bis 50 Schritte von einander. Auch der ganze Gang des Spiels iſt der Hauptſache nach derſelbe, wer folglich das obige gut verſtanden hat, dem brauche ich hier nur das abgehende anzugeben; und dieſs beſteht in folgendem:

1) Obgleich die ganze Geſellſchaft, wie ich vorhin geſagt habe, in zwey Theile getheilt iſt, ſo entſtehen dadurch doch keine zwey Partheyen, von denen jede ein Ganzes ausmacht und gemeinſchaftlich gegen die andere handelt; ſondern jeder Spieler hat hier nur für ſich ſelbſt zu ſorgen, jeder ſucht für ſich das Recht zum Schlagen zu erwerben und zu erhalten, und jeder, der es verliert, bringt ſich nur ganz allein darum. Dieſs wird durch das folgende deutlich werden.

2. Vorſchriften für die Schlagenden.

a) Jeder Schläger hat das Recht im Maale X dreymal nach dem Balle zu ſchlagen. Es hängt aber ganz von ihm ab, ob er nur ein - zwey oder wirklich drey Mal darnach ſchlagen will.

b) DieſesRecht muſs ſtets von Neuem dadurch erkauft werden, daſs er von X nach Y läuft. Um dieſs zu können', ohne geworfen zu werden, wählt er den Zeitpunkt, wo er den Ball weit weggeſchlagen hat, kurz, wo er dem Dienenden nicht gleich zur Hand iſt, um damit zu werfen.

c) Iſt er erſt drauſsen bey Y angelangt, ſo kann er *frey* wieder nach X herein gehen, d. i. keiner hat das Recht, ihn jetzt zu werfen. Von dieſem Umſtande, ſo wie von dem, daſs man an keine Parthey gebunden iſt, ſondern bloſs für ſich handelt, hat das Spiel den Namen *Freyball.*

d) Jeder Schläger ſteht bloſs für ſich ſelbſt; wenn er daher in ſeinem Laufe mit dem Balle von den Dienenden getroffen, oder wenn der von ihm geſchlagene Ball gefangen wird, oder wenn er den dritten Schlag wagt und den Ball nicht trifft, und endlich wenn er den Ballſtock beym Laufen mit ſich fort aus dem Maale nimmt: ſo hat er den Schlag verloren; aber die übrigen Schläger geht dieſes nichts an. Derjenige Schläger, welcher auf eine der obengenannten Arten

den Schlag verloren hat, ſinkt zum Dienſte herab und bekommt die hinterſte Stelle hinter Y.

3. Vorſchriften für die Dienendn.

Ich habe ſchon geſagt, daſs ſich die Dienenden beym Anfange des Spiels über ihre Plätze vergleichen müſſen, und dieſs iſt ſehr leicht, denn es hängt nicht von den Plätzen allein ab, ob man den Schlag bald erwerben werde, ſondern vorzüglich von der Thätigkeit und Fertigkeit des Spielers. Indeſs wird die Stelle des *Aufwerfers* für die beſte gehalten. Man muſs es alſo anfangs durchs Loos entſcheiden, oder geradezu einen dazu annehmen. Die drauſsenſtehenden Dienenden ſtellen ſich hinter einander in der Linie von X über Y hinaus, (doch ſteht es jeden frey, ſeitwärts zu treten) jeder etwa 10 Schritte von dem andern ab. Die Pflichten und Rechte der Dienenden ſind:

a) Jeder muſs ſichs angelegen ſeyn laſſen, den geſchlagenen oder geworfenen Ball ſchnell wieder ins Maal X dem Aufwerfer zu zuwerfen. Es iſt billig, daſs immer derjenige, welcher den geſchlagenen oder geworfenen Balle am nächſten iſt, dieſs thue; denn hierdurch gewinnt das Spiel ſchnellen Fortgang. Die Pflicht des Aufwerfers iſt ſein Amt ſchnell zu thun, und die Schläger und übrigen Dienenden anzutreiben, recht ſchnell zu ſeyn.

b) JederDienende, welcher draufsen fteht, gewinnt dem Schläger das Recht des Schlages ab, wenn er entweder den Ball fängt, oder wenn er ihn im Laufen von X nach Y mit dem Balle wirft. Es kann ihn hierbey jeder Dienende, der fich des Balls am erften bemächtigt auf alle Art verfolgen. Der Aufwerfer kann den Schlag nicht nur auf eben die Art verdienen, fondern er erhält ihn auch, wenn der Schläger den Ballftock beym Laufen mit fortnimmt, oder wenn fein dritter Schlag den Ball verfehlt.

c) Jeder Dienende, der den Schlag gewonnen hat, tritt unter den Schlägern in die Stelle deffen, der ihn verlohr; so bleibt die Ordnung unter ihnen ununterbrochen. Wenn von den Dienenden der Aufwerfer den Schlag gewinnt, fo kömmt der erfte Draufsenftehende an feine Stelle; gewinnt aber einer von den Letztern, fo erhält feinen Platz derjenige, welcher zunächft hinter ihm fteht, alle folgenden rücken um eine Stelle vor und die hinterfte erhält der Schläger, welcher eben verlohr.

Alles übrige von diefem Spiele ergiebt fich gelegentlich von felbft.

3. Ball mit Freyſtäten.

(oder das engliſche Baſe - ball.)

Bey der Beſchreibung dieſes Spiels werde ich mich kurz faſſen können; denn es kommt mit dem deutſchen Ballſpiele in der Hauptſache überein; folglich bin ich berechtigt, meine Beſchreibung nur für ſolche Spieler einzurichten, die das deutſche Ballſpiel verſtehn.

Faſt alles iſt bey dieſem Baſe-ball, das in England ſehr häufig getriebeu wird, kleinlicher und erfordert weniger Kraftäuſerung im Schlagen und Laufen u. ſ. w. Dagegen verlangt es, wo nicht noch mehr, doch eben ſo viel Aufmerkſamkeit, und bindet ſich mehr an allerley kleine Regeln. Das deutſche Ballſpiel wird es, ſo angenehm es auch iſt, nie völlig verdrängen können. Man ſpielt, ſo wie bey jenem, mit zwey Partheyen, wovon eine die *dienende*, eine die *herrſchende* iſt. Auch ihre Verrichtungen ſind im ganzen wie beym deutſchen Ballſpiele; man ſchlägt, läuft u. ſ. w. Das Abgehende liegt in folgenden: die Racquette iſt leichter, 1 Schuh acht Zoll lang, an ihrer breiteſten Stelle etwa 4 Zoll breit, einen Zoll dick und ſieht aus wie Zeichnung 2. Y. Man

kann daher nur kurze leichte Schläge thun. Der Aufwerfer fteht 5 bis 6 Schritt vom Sbhläger und wirft ihm den Ball in einem geftreckten Bogen zu.

Eine Bogenlinie A B Zeichn. 2. macht das *Schlagmal*, von hier wird der Ball, wie beym deutfchen Ballfpiele ausgefchlagen.

Statt des *Fangemals* find feitwärts fo viele *Freyplätze* mit Stäben bemerkt und mit Tafchentüchern bezeichnet, als eine Parthey Perfonen hat, doch wird hierbey das Schlagmal als ein Freyplatz mitgezählt. Sie find mit 1. 2. 3, 4. 5. bemerkt, und werden 10 bis 15 Schritt von einander ganz nach willkührlicher Richtung abgefteckt. Der Schläger hat im Male 3 Schläge. Hat einer davon den Ball nur fo viel berührt, dafs man es zifchen hört, oder will man weniger ftreng feyn, dafs der Ball dadurch aus dem Male herausgeftofsen wird, oder hat er dreymal durchgefchlagen, fo mufs er von A. B. ab, durch alle jene Plätze nach und nach fortlaufen, bis er wieder ins Mal hommt. Sind viel Perfonen auf einer Parthey, fo find der Freyplätze mehr, mithin wird die Laufbahn dadurch auch länger. — Die Dienenden ftehen willkührlich hinter, neben und zwifchen diefen Freyplätzen z. E. in a. b. c. d. e. weil der Ball dorthin gefchlagen wird.

Der Schlag kann für die herrfchende Parthey auf drey Arten verloren gehn, nämlich durch

Fangen, *verbrennen*, und *berühren*. Ich erläutere diese drey Fälle, dann sind die Regeln und Gesetze des Spiels gegeben.

1. *Fangen*. Wenn der geschlagene Ball von irgend einem Dienenden, er sey wer er wolle, unter den Bedingungen, wie beym deutschen Spiele gefangen wird; so hat die andere Parthey den Schlag verloren. Auf diese Art wird der Schlag am sichersten und ohne alle Widerrede gewonnen, nur muss derjenige, welcher fieng, seinen Mitdienenden zurufen: *herein! herein!* oder *ins Mal!* und wenn diese dahin laufen und fast angelangt sind dann muss er den Ball über den Kopf *rücklings* fort werfen, damit ihn die verlierende Parthey nicht erhascht, die Erklärung siehe unten unter 3 in *e*) und selbst ins Mal laufen. — Rücklings geschieht der Wurf desshalb, damit nicht zu weit geworfen werden könne.

2. *Verbrennen*. Es geschieht in zwey Fällen.

a) Wenn ein laufender Schläger vergessen hat, einen Freyplatz mit der Hand zu berühren: so läuft der erste beste Dienende, der es bemerkte, nachdem er sich den Ball, ohne Angebung der Ursach, oder vermittelst heimlichen Zuwinkens von seinen Mitspielern hat geben lassen, nach der nicht berührten Freystäte, ruft seinen Mitdienenden zu, *herein*, *herein*! und wirft dann den Ball unter dem Ausrufe: *verbrannt*! an den Freyplatz.

Das daran werfen muſs ſo geſchehen, daſs der Ball nur ſtreift und mithin weiter fortfliegt, und der Werfende muſs dann ſchnell ins Mal laufen. Das Warum ſiehe unter 3 in *e*.

b) Wann kein Schläger im Male iſt. Dann nimmt der Aufwerfer den Ball, ruft wieder ſeinen mitdienenden Geſpielen zu: *herein!* und wirft den Ball unter dem Ausrufe: *verbrannt!* in ſchräger Richtung gegen den Boden des Males, ſo daſs er weiter fortfliegt und nicht gleich liegen bleibt. Urſach ſiehe unten 3. *e*. Er ſelbſt aber darf beym Werfen nicht innerhalb des Bogens A B ſtehn, und muſs nach dem Wurfe gleich hinein ſpringen.

3. *Berühren* oder *werfen*. Kein Schläger darf ſich auſser dem Male mit dem Balle berühren, d. i. *werfen* laſſen, ſonſt hat ſeine Parthey den Schlag verloren. Dieſes Geſetz iſt ſehr wirkſam und äuſſert ſich in folgenden Fällen:

a) Hat der Schläger den Ball getroffen, ſo läuft er nach 1. 2. 3. u. ſ. w. fort, bis der Ball ins Mal geworfen iſt, alsdann darf er nicht weiter, ſondern muſs auf dem freyen Platze ſtehn bleiben, wo er iſt, bis ein neuer Schlag geſchiehet oder der Ball auf ſonſt eine Art aus dem Male kömmt.

Läſst er ſich nun bey dieſem *Laufen* von irgend einem Dienenden werfen; ſo iſt der Schlag für ſeine Parthey weg. — Es iſt ſchon oben geſagt, daſs der Schläger im Male das Recht zu 3

Schlägen habe; trifft er alle drey Mal den Ball nicht, so muss er doch laufen, und da der Aufwerfer den Ball gleich bey der Hand hat, so wirft er gewöhnlich nach ihm. Trifft er den Laufenden, ehe er den ersten Freyplatz berührt, so ist der Schlag verloren. — Ganz derselbe Fall tritt ein, wenn er den Ball nur so wenig berührt, dass er nicht fortfliegt.

b) Wenn mehrere Schläger schon geschlagen haben und ausgelaufen sind, so sind mithin schon mehrere Freyplätze besetzt. Wir wollen annehmen, diess sey mit 3. 4. der Fall. Da trifft sichs nun oft, dass bey einem neuen Schlage, die Person in 3 weiter läuft, dass aber 4 aus Unachtsamkeit, oder weil ihm ein Dienender mit dem Balle zu nahe ist, stehn bleibt, und dass mithin in dem Freyplatz 4 dann zwey Personen stehn. Diess ist wider die Ordnung des Spiels, denn es darf immer nur eine Person in einem Platze stehn. Läuft in diesem Falle die Person in 4 nicht schnell nach 5, oder die zuletzt angekommene wieder nach 3 zurück: so kann der erste beste Dienende, der den Ball hat oder ihn schnell dazu fordert, hinzulaufen und entweder die Personen werfen, oder einen von den Freyplätzen auf obige Art verbrennen, und dann ist der Schlag verloren.

c) Wenn ein Schlag geschiehet, kann jeder Schläger immerfort von einem Freyplatze zum

andern weiter laufen, ſo lange bis der Ball von den Dienenden wieder ins Mal geworfen iſt. Dann muſs er im Freyplatze, wo er iſt, ſtehen bleiben; iſt er aber etwa ſchon weiter, als über die Hälfte bis zum nächſten Platze, ſo kann er jedoch noch bis ganz dahin laufen. Verſieht ers aber, und läuft nach der Ankunft des Balles im Male doch weiter, ſo kann, wenn er nicht ſchnell zurückläuft, jeder Dienende herbey eilen und ihn mit dem Ball berühren, oder den Freyplatz verbrennen. In beyden Fällen iſt der Schlag verloren. Daſselbe findet ſtatt, wenn er beym Zurücklaufen mit dem Balle getroffen wird.

d) Wenn ein Schläger ohne Erlaubniſs des Aufwerfers aus dem Schlagmale A B geht, ſo kann ihn derſelbe berühren und der Schlag iſt verloren.

e) Wenn die eine Parthey A, die bisher am Schlage war, auf irgend eine der bisher unter 1. 2. 3. angeführten Arten den Schlag verloren hat: ſo wird, von dem Augenblicke an, die bisher dienende Parthey B als *Herrſchende* angeſehen. Daher müſſen alle Perſonen von B, die noch drauſsen ſtehen im Augenblicke des Gewinnens äuſserſt ſchnell in das Mal eilen; denn wenn jetzt Jemand von A den Ball erhaſchen und irgend einen von B, der noch auſser dem Male iſt, damit treffen kann: ſo hat B den

Schlag ſchon wieder verloren, und A iſt wieder herrſchend. Dagegen hat augenblicklich B jetzt wieder das Recht irgend einen von A zu berühren. Thut ſie dieſs, ſo iſt ſie wieder herrſchend. Hierdurch entſteht mithin eine ſehr luſtige, nur kurze Zeit dauernde Bataille, und diejenige Parthey bleibt am Ende herrſchend, welche Einem der andern den letzten Wurf beybrachte. Hierin liegt die Urſach, daſs beym Fangen, der Ball rücklings fortgeſchleudert, und beym Verbrennen und Berühren ſo geworfen werden muſs, daſs er von dem geworfenen Gegenſtande noch weiter fortfliegt, damit ihm keiner von der Gegenparthey ſogleich erhaſchen und wieder damit werfen kann.

Aus dem Bisherigen ergiebt ſich zugleich, was jede Parthey zu verrichten habe. Dieſs Spiel hat alle Vollkommenheiten des deutſchen Ballſpiels, nur erfordert es auf der einen Seite weniger Kraftäuſserung und dagegen auf der andern mehr Aufmerkſamkeit, weil es an mehr Regeln gebunden iſt.

4. Das deutſch-engliſche Ballſpiel.

Deutſche Spieler, die es gewohnt ſind, den Ball aus allen Kräften zu ſchlagen, und hierin ein Hauptvergnügen ſinden, gewöhnen ſich

nicht ganz leicht an jenes kleinlichere englifche Spiel. Auf der andern Seite gewähren die Regeln deffelben bey der Ausführung viel Vergnügen, man mufs daher beyde Arten zu vereinigen fuchen. Diefs ift fehr leicht; man lege die englifchen Freyplätze nur nicht feitwärts, fondern fo an, wie fie in der Zeichn. 1. mit doppelten Kreuzen bezeichnet find, dafs fie nämlich nach Y hinausliegen; gebrauche das deutfche Ballholz und laffe übrigens die Regeln des Bafeball gelten.

3. Thorball.
oder
das englifche Cricket.

Diefs bey uns unbekannte Spiel ift aus England herüber geholt; da wird es ja denn wohl allgemeinen Beyfall finden, zumal wenn ich noch hinzufetze, dafs es dort, fo wie das Billard, ordentlich auf Regeln gebracht, felbft von den vornehmften Perfonen, um Guineen gefpielt wird und dafs eben defswegen dabey alles abgewogen, gemeffen und nach Regeln beftimmt ift. Im Ernft, es ift ein vortreffliches Spiel, es läfst fich auch ohne Guineen von Jung und Alt fpielen und verdient, felbft als Spiel um Geld,

wenn Erwachſene nun einmal nicht anders ſpielen können, vor den Karten den gröſsten Vorzug; denn hier iſt das Geld doch wenigſtens mit ſehr reelen Gewinſte für die Geſundheit angelegt.

Inſtrumente. In England koſten ſie ſchön gemacht wohl eine Guinee, wir Deutſchen brauchen wenige Groſchen dazu. Der zum *Ball* beſtimmte Knaul von groben wollenem Garne, wird erſt eine Nacht lang im Waſſer geweicht, dann um ein rundes Stückchen Kork äuſserſt feſt gewickelt, dann gebacken, wie oben S. 58. angegeben iſt. Der Ueberzug iſt von ſtarken lohgaren und naſs darumgemachten Leder äuſserſt ſtraff. Die Schweere des Balls iſt genau fünf und eine halbe höchſtens fünf und drey Viertel Unzen. So genau iſt das nicht zu nehmen. — Die *Rakette* (Bat) muſs für Erwachſene von feſten, für die Jugend kann ſie von leichtern Holze ſeyn; drey und einen halben Fuſs Leipz. lang (noch beſtimmter bis zur vollen Höhe der Hüſten des Spielers) vier und einen halben bis drey Viertel Zoll breit. Ihre Form ſiehe Zeichnung 3 a, und ihre übrige Bearbeitung im Durchſchnitte b. Es iſt ein ziemlich maſſives Inſtrument, das unten an der dickſten Stelle anderthalb Zoll dick iſt. — Die *Thore* (Wickets, Pförtchen) können ſchön gedrechſelt ſeyn, aber man gebraucht auch bloſs Ruthen dazu, die

man vom nächſten Zaune ſchneidet, ſiehe Zeichnung 3 c. Ein ſolches Wicket, von drey gegabelten Ruthen, das im Boden feſtgeſteckt wird, iſt geſetzmäſsig 2 Leipz. Fuſs hoch (nach Belieben) hat oben ein in den Gabeln liegenden Querholz (the Bail) von ſechs und einen halben Zoll Länge. Die Ruthen ſtehen ſo nahe zuſammen, daſs der Ball nicht zwiſchen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne ſie zu berühren.

Das Spiel iſt von zweyerley Art, *doppelt* und *einfach*.

Vom doppelten Thorball, (double Wicket).

Die Geſellſchaft kann nicht wohl unter 8, am bequemſten 12, aber auch mehr Perſonen ſtark ſeyn. Sie theilt ſich, wie beym deutſchen Ballſpiele, durchs Loos oder Uebereinkunft in zwey an Zahl und Fertigkeit gleiche Partheyen. Dann wird geloſt etwa nach Anhang I. 2. welche Parthey zuerſt ins Spiel gehen d. i. den Anfang machen ſoll. Die Thore werden auf einem möglichſt ebenen Platze, der mit kurzen Raſen überzogen oder auch ganz kahl und feſt ſeyn kann, 25 bis 30 Schritte (genau genommen 66 engl. Fuſs) weit von einander in den Boden geſteckt, ſo daſs ſie ſich parallel ſind. Man ſehe Zeichn. 3 x y. Man reiſst in den Boden die

drey und einen halben Fufs lange *Rollgränze* oo. (Bowlingcreafe) mit ihren zurücklaufenden Seitengränzen nn. und innerhalb der beyden Thore 4 Fufs von ihnen abwärts, oder etwas mehr als die Rakette lang ift, die beyden *Schlaggränzen* mm. Nach diefen Vorbereitungen mag das Spiel angehen.

Wir nehmen hier jede Parthey zu 6 Perfonen an, nämlich a b c d e f und 1. 2. 3. 4. 5. 6. Jene follen zuerft ins Spiel gehen, das heift fie follen den Ball *fchlagen*, um Points zu machen. Zu dem Ende ftellen fich zwey von ihnen, z. E. a und b (gewöhnlich nimmt man die beften Schläger nicht zuletzt) jeder mit einer Rakette verfehn, in den beyden Schlagräumen, das heifst, zwifchen oo und mm feitwärts neben ihr Thor, folglich jeder auf eine der Stellen p. Die übrigen Perfonen ihrer Parthey haben jetzt nichts zu thun, auffer Einer, der das Kerbholz zum Einfchneiden der Points führt. Ihre Gegner aber gehn in die Stellen 1 2 3 4 5 6. Die Perfonen 1 und 2, welche in der Rollgränze ftehen, rollen den Ball an den Boden weg nach den Thoren, nämlich 2 nach Y und 1 nach X, in der Abficht diefelben zu treffen. Diefs gefchieht mit aller Schnelligkeit und ziemlicher Kraftanwendung. Die beyden Schläger a und b aber find gleichfam die Thorwächter und fuchen den Ball jedes Mal mit

den Raketten davon zurückzuſchlagen und ſo aus den Händen der Gegenparthey 1 — 6 zu bringen. So oft einer den Ball fortſchlägt, oder überhaupt ſo oft der Ball aus den Händen der Gegner 1 — 6 fortkommt und erſt wieder herbeygeſchafft werden muſs, *wechſeln* a und b *ihre Plätze* d. i. a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b und dieſer auf den des a. Iſt der Ball weit genug, ſo ſuchen ſie dieſs ſo oft als möglich zu wiederholen; denn für jede Abwechſelung ſchneidet ihre Parthey a — f einen Punkt ins Kerbholz. Dagegen bemühen ſich ihre Gegner ſo bald als möglich den a oder b vom Schlage abzubringen, dieſs kann auf mancherley Art geſchehen und ſoll in der Folge angegeben werden. Verliert wirklich a oder b den Schlag, ſo tritt einer ihrer Mitſpieler, z. B. c an ſeine Stelle und man ſpielt wie vorhin weiter. Auf dieſe Art kommt ein Schläger nach dem andern vom Spiele ab und wird ſo lange von den andern noch nicht am Schlage geweſenen erſetzt, bis von a — f keiner mehr übrig iſt. Sind ſo die beyden letzten Schläger in Arbeit und es verliert einer von ihnen den Schlag, ſo gehen beyde ab, weil zum Erſatze des einen keiner mehr da iſt, und die Parthey a — f hat ihren *erſten Gang geendigt*. Itzt gehen die Gegner 1 — 6 ins Spiel, um ſich Points zu verſchaf-

ſen, und a — f treten an die bisherigen Plätze derſelben. So geht das Spiel fort wie vorhin; hat 1 — 6 den erſten Gang gemacht, ſo kommt dann a – f wieder ans Spiel und macht den zweyten u. ſ. w. Die Zahl der zu machenden points kann allenfalls zu Anfange des Spiels feſtgeſetzt werden, auf 44, 36, ja bis 100 wenn viele Spieler da ſind, und es kommt darauf an, welche Parthey ſie in den wenigſten Gängen und mit den wenigſten Schlägen voll hat. Weit gewöhnlicher und beſſer iſt es aber die Zahl der Points gar nicht, hingegen die Zahl der *Gänge* jeder Parthey feſtzuſetzen, wobey denn diejenige gewinnt, welche in einem, zwey oder mehreren Gängen die meiſten Punkte zu Stande briugt.

Jetzt werden folgende Geſetze über den *Verluſt des Schlages* verſtändlich ſeyn. Der Schläger kommt vom Schlage ab

1. Wenn der gerollte Ball ſein Thor berührt, ſo daſs das Querholz herabfällt oder eine Ruthe aus dem Boden herausfährt. (Wenn man lieber will überhaupt, wenn der Ball das Thor nur *berührt.*)

2. Wenn der zurückgeſchlagene Ball in die Luft ſpringt und von einem der andern Parthey gefangen wird.

3. Wenn das Querholz von einem der Gegner mit dem Balle in der Hand herabgeſtoſsen,

oder durch einen Wurf mit demſelben herab gebracht wird, indem der Schläger nicht in der Schlaggränze ſteht; oder die Rakette nicht hinein hält

(Dieſs iſt häufig der Fall, wenn die Schläger die Plätze wechſeln und nicht ſchnell genug ankommen; oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlage aus dem Schlagplatze geſprungen iſt, oder ſich vergiſst und die Rakette nach dem Schlage nicht ſchnell genug in den Platz niederſtoſst.)

4. Wenn der Schläger von ſeinem Platze läuft, um das Fangen des aufgeſchlagenen Balls zu hindern.

5. Wenn ſein Gehülfe den Ball in die Luft geſchlagen hat, und er ſchlägt ihn noch einmal, oder der ſo geſchlagene Ball berührt ſein Thor.

6. Wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufnimmt, ehe er ſtill lag.

7. Wenn er ſein Bein gebraucht um den Ball vom Thore abzuhalten, es ſey durch Stoſsen oder bloſses Vorſetzen und der Ball dann wirklich an das Bein kommt.

8. Wenn er durch Unvorſichtigkeit beym Schlagen das Thor mit der Rakette berührt, oder gar das Querholz herabſchlägt.

9. Wenn beym Wechſeln der Plätze die Schläger ſchon neben einander weggelaufen ſind,

und es wird von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestoſsen: ſo iſt derjenige vom Schlage, der nach demſelben hinläuft. Sind ſie aber noch nicht neben einander vorbey, ſo iſt der vom Schlage, der das berührte Thor verläſst.

Geſetze und Regeln für die Spielenden,

a) für die *Schläger.* —

1. Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen aber nur wenig entfernt iſt, und die Schläger wollen wechſeln, ſo muſs derjenige, deſſen Thore der Ball am nächſten liegt, nicht gleich zu dem andern laufen, ſondern warten, bis der andere Schläger faſt in ſeinem Platze angekommen iſt. Warum das, lehrt die Praxis.

2. Er darf die Rakette nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt; eben ſo wenig darf er ſelbſt davor treten. Die Rakette muſs, zum Schlage bereit, von dem Boden in die Höhe gehalten werden, ſo bald der Rollende, welcher vom andern Thore den Ball herüber rollen will, ruft *Achtung!* (play!)

3. Er darf nicht mit der ganzen Länge der Rakette an dem Boden durchſtreichen, ſondern muſs einen ordentlichen Schlag nach dem Balle thun; und zwar nur einen *Einzigen.*

4. Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar, durch Heftigkeit getrieben, aus dem Schlagplatze weichen; er muss aber augenblicklich Hand, Fuss oder Rakette wieder ins Mal stellen, denn wenn der Rollende, oder sonst ein Gegner, den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstösst, ehe er Hand, Fuss oder Rakette im Male hat, so ist er vom Schlage ab. Aber so bald als der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen des Rollenden ist, und er der Schläger hat Hand, Fuss etc. schon wieder im Male gehabt, so braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder gerufen wird *Achtung*!

Man macht es auch wohl bey diesem Spiele zum Gesetze, dass Hand oder Fuss nichts gilt, sondern dass man mit der Rakette nach dem Schlage an den Boden niederstossen muss, thut man das später, als der Rollende das Thor mit dem Balle in der Hand oder durch Werfen berührt, so ist man vom Schlage ab. Diess scheint mir noch besser.

5. Hat der Ball von dem gegenüber Stehenden einen Schlag erhalten, dass er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so ist der dabeystehende Schläger vom Schlage; er hat daher das Recht, einen solchen Ball auf alle Art, selbst mit seinem Körper, abzuhalten.

6. Wenn der Ball aufgeschlagen ist und die Gegner ihn fangen wollen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern, nur darf weder die fangende Person, noch der Ball berührt werden.

b) für die *Gegner*. 1. Die Personen in 3 4 5 6 sehen darauf, dass sie den aufgeschlagenen Ball fangen, und was fast alle Augenblick nöthig ist, ihn so schnell als möglich in die Hände der *Rollenden* schaffen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen können; denn hierdurch wird das Wechseln der Plätze gehindert.

2. Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur *rollen* aber nicht werfen, denn ein auf das Thor *geworfener* Ball ist ungültig. Sie müssen den Ball, wenn er heran rollt, auf alle mögliche Art und schnell aufhalten, um wo möglich das Thor eher damit zu berühren, als der Schläger seine Rakette ins Mal stösst.

3. Beym Abrollen müssen sie einen Fuss innerhalb der Rollgränzen nn oo haben, sonst ist der Ball ungültig.

4. Sie können den Schlägern befehlen, auf welcher Seite des Thors sie schlagen sollen.

Vom einfachen Thorball; Single Wicket.

Ist die Gesellschaft nur etwa 6 Personen stark; so spielt man das Cricket einfach. Hierzu braucht

man nur ein Thor und einen Schläger. Wir nehmen in Gedanken das Thor Y, legen in die Mitte zwischen beyde Thore die eine Rakette bey 7, theilen die Gesellschaft in zwey gleiche Partheyen a b c und 1 2 3, und lassen jene zuerst ins Spiel gehn. *a*) der *Schläger* stellt sich also auf p, der Roller auf 7, dessen einer Gehülfe 2 hinter das Thor Y und der andere 3 in dieselbe Gegend; der Roller nämlich, um den Ball von 7 nach dem Thore zu rollen, 2 und 3 um ihn aufzufangen und dem Roller wieder zuzuwerfen. So oft der Ball fortgerollt ist, sucht ihn der Schläger zurück und wegzuschlagen, thut er diess wirklich, oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläst, nach dem Ballholze bey 7, berührt es mit dem seinen und eilt zum Schlagplatze zurück. So oft er diess thut, schneiden seine Kameraden eine Kerbe ins Holz. Verliert er den Schlag, so kommt b und nach diesem c daran; dann geht die Parthey 1 2 3 ins Spiel u. s. w. Für diejenigen, welche das doppelte Cricket inne haben, brauche ich weiter nichts hinzu zusetzen; denn auch beym Einfachen, gelten die Gesetze und Regeln des doppelten.

Es ist unnöthig dem Cricket eine lange Lobrede zu halten, es spricht selbst für sich; denn es

hat faſt Alles, was man von einem Bewegungsſpiele fordern kann. Es iſt eine vortreffliche Bewegung im Freyen, gewährt ſehr viel Vergnügen, übt die untern und obern Glieder im Laufen, Werfen und Schlagen, iſt unſchuldig, läſst ſich ohne Gewinn ſehr gut und unterhaltend ſpielen, langſamer und thätiger, wie man will. Es iſt zugleich Uebung des ſinnlichen Beurtheilungsvermögens in mannichfaltiger Rückſicht, und erfordert viel Aufmerkſamkeit.

6. Handball.

(Handball.)

Dieſs engliſche Spiel hat ſeinen Nahmen davon, weil der Ball ohne Inſtrument, bloſs mit der Hand geſchlagen wird. Ich will die Vorrichtung dazu genau angeben; bey der etwanigen Ausführung mag jeder weglaſſen, was er nicht ausführen kann. Es gehört dazu eine ganz eben übertünchte Wand von etwa 20 Leipz. Fuſs Höhe und etwa 21 Fuſs Länge; ſie kann jedoch unbeſtimmt länger ſeyn. Da dieſs Spiel in England unter der Jugend ſehr gemein iſt, ſo findet man in manchen Erziehungsanſtalten daſelbſt Mau-

ern, die bloſs zu dieſem Spiele aufgebauet ſind, wenn man an Gebäuden, wegen der Fenſter, keinen Platz dazu hat. In Zeichn. 4 ſtellt A B C D die Mauer vor. E F iſt eine ſtarke mit ſchwarzer Farbe darauf gezogene Linie vom Boden etwa 4 Fuſs entfernt.

Der Platz A B G H vor der Mauer beſteht aus Thon, oder Lehm und Fluſsſande und iſt feſtgeſchlagen, wie eine Tenne. Er heiſse der *erſte Platz*. Seine Breite von A nach G iſt etwa 16 Fuſs. Er iſt etwa einen halben Fuſs erhabener als der übrige Boden umher; auf der Linie G H läuft er durch eine Behſchung mit dem vorliegenden Grunde zuſammen. Dieſer muſs ebenfalls ganz eben und hart ſeyn. Er heiſse der *zweyte Platz*. Die Linien A G und B H, die von den beyden Enden der Mauer etwas auseinander laufend bis G und H gehen, ſind Grenzlinien des Spiels. Der Ball iſt etwa ſo groſs wie beym deutſchen Ballſpiel, elaſtiſch und auf eben die Art gemacht und gebacken wie der Ball zum Cricket. Die Zahl der Spieler kann ſich auf 4 ja bis über 24 Perſonen belaufen, wenn die Mauer ſo lang iſt, daſs alle davor Platz zum Spielen haben. Sie theilen ſich in zwey gleiche Partheyen in Abſicht auf Zahl und Fertigkeit; doch können auch zwey gegen 10 Andere ſpielen, die nicht ſo geſchickt ſind. Wir wollen hier 6 Spieler anneh-

Bayerische
Staatsbibliothek
München

men, nämlich a b c und x y z. Sie losen, welche von beyden Partheyen zuerst anfangen soll; wir nehmen a b c dazu an. Einer von diesen geht *zuerst* ins Spiel und ist *Aufschläger*. Da es einerley ist, welcher, so kommt man leicht hierin überein. Es soll a seyn. Da sich der *Aufschläger* allemal in die Mitte vor die Mauer stellt, so kommen nun alle drey auf den *ersten Platz* in b a c. Ihre Gegner stellen sich hinter sie in den zweyten Platz auf x y z. Es kommt nun darauf an, den Ball in schiefer Richtung aufwärts gegen die Mauer zu schlagen, so dass er beym Zurückprallen in den Platz der Gegner fällt. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück, so schlägt ihn irgend einer von der Parthey a b c; fällt er aber auf den zweyten zurück, so thnt einer von den Gegnern x y z dasselbe. Bleibt der Ball auf der Erde liegen, indem man vorbey schlägt, so zählt die Parthey a b c einen Punkt, wenn ihn x y z fallen liessen. Fällt der Ball aber in den ersten Platz zurück und er wird von der Parthey a b c daselbst im Aufschlagen verfehlt, so zählt zwar die andere Parthey x y z keinen Punkt, aber a b c beschleunigen dadurch das Ende ihres Spielganges. Nach dieser allgemeinen Anzeige muss ich mich in nähere Zergliederung einlassen, weil man sonst die Sache nicht verstehen kann; die Plätze will ich der Kürze wegen 1 und 2 nennen.

Bayerische Staatsbibliothek München

Der Auffchläger a nimmt den Ball in die Linke, oder wirft ihn an den Boden und fchlägt ihn beym Aufprellen mit der Rechten Hand über die Linie E F an die Mauer. Er fällt nach 2, einer von x y z fchlägt ihn wieder zurück an die Mauer; er fällt nach 1, einer von a b c, der der Nächfte ift, fchlägt ihn wieder an die Mauer, fo dafs er nach 2 fpringt u. f. w. fo lange das Spiel fo fort geht, ift es ohne Tadel und keine Parthey zählt einen Point. So bald aber der Ball auf 2 fällt und von x, y oder z nicht wieder zurückgefchlagen wird: zählt a für feine Parthey einen Point; er läfst fich den Ball zureichen und fchlägt ihn von neuen aus wie vorhin. Fällt der Ball, es mag ihn zuvor gefchlagen haben wer da will auf 1 und keiner von a b c fchlägt ihn wieder auf, fo ift a nicht mehr *Auffchläger*, b tritt an feine Stelle und fchlägt wieder auf, jedoch zählt die andere Parthey nichts. Man fchlägt weiter und alle Fehler welche von x y z gemacht werden, rechnen fich a b c als Points an, dagegen ift b vom Amte des Auffchlagens beym erften Fehler feiner Parthey, er felbft oder a, oder c mag ihn gemacht haben. An feine Stelle tritt der letzte nämlich c. Diefem geht es bey dem erften Fehler nicht beffer. Ift er endlich auf obige Art vom Spiele ab, fo geht nun die andere Parthey x y z ins

Spiel auf 1 und a b c, die ihren *ersten Gange* geendigt haben, gehen nach 2. Jene fangen nun an ihre Points zu machen und sich eben so wie vorhin alle Fehler der Gegner a b c als Points zuzuzählen. Diejenige Parthey, welche die festgesetzte Zahl von Punkten, sie ist ganz willkührlich, zuerst vollzählen kann, hat das Spiel gewonnen. Doch ist dabey folgendes zu bemerken, wenn diejenige Parthey, welche das Spiel anfängt, gleich im ersten Gange die Zahl der Points voll macht, so muss der andern auch erst ein Gang zugestanden werden, und sie hat denn nur verloren, wenn sie in demselben die Points nicht erhält. Besser ist es auch hier, so wie beym Thorball, nicht die Zahl der Points, sondern die der Gänge festzusetzen und derjenigen Parthey den Sieg zuerkennen, welche in denselben die mehrsten Punkte hat. Fehler sind in diesem Spiele.

1. Wenn der Ball im Schlagen verfehlt wird. Man kann den Ball, so wie er von der Mauer zurückprellt, gleich aus der Luft wieder zurückschlagen oder erst nach seinem *ersten* Aufsprunge vom Boden. Läst man ihn zum zweyten Aufsprunge kommen, so ists ein Fehler.

2. Wenn der Ball unterhalb der Linie E F an die Mauer trifft.

3. Oder die Mauer gar nicht berührt.

4. Wenn der zurückprellende Ball weder nach 1 noch nach 2, sondern über die Seitengränzen des Spielraums A G oder B H fällt. Doch spielt man auch häufig ohne diese Seitengränzen und denn findet hier kein Fehler Statt.

So oft als die Parthey in 2 einen von diesen Fehlern begeht, rechnet sich die andere in 1 einen Punkt an; so oft aber diese einen dergleichen macht, es geschehe nun vom Aufschläger oder von einem Nebenspieler: so ist der dermalige Aufschläger seiner Stelle verlustig und ein anderer kommt an seine Stelle. Die Points werden laut gezählt.

Spielregeln: 1) Jeder sucht seinen Schlag so abzumessen, dass der Ball in den feindlichen Platz fällt, aber man hütet sich, ihn so zu schlagen, dass er in den eigenen kommt, denn da er wieder aufgeschlagen werden muss; so setzt man sich der Gelegenheit aus, einen Fehler zu machen. 2) Man schlägt den Ball gern so wenig als möglich über die Linie E F denn jemehr sich sein Absprung von der Mauer der Horizontallinie nähert, um desto schlechter zum Wiederaufschlagen wird auch sein darauffolgender Aufsprung vom Boden.

Ich halte diess Spiel für eines der besten Ballspiele, es gewährt sehr mannichfaltige Bewe-

gung und da diese bald in kurzen Springen, Laufen, und in Biegungen des Körpers nach allen Richtungen geschieht, so ist das Spiel sehr fähig, den Körper junger Leute immer biegsamer und flinker zu machen. Ueberdem erfordert es viel Aufmerksamkeit, richtige Abmessung der Kraft des Armes und der Hand, gute Berechnung der Haltung der Handfläche beym Schlagen u. s. w. Knaben die weiche, seidene Händchen haben sollen, dürfen es nicht spielen, denn es macht sie hart und stark, und durch Handschuh, die man gewöhnlich dabey anzieht, wird diess nicht ganz verhütet. Man kann sich gewöhnen, es mit Raketten, so wie man sie zum Federball gebraucht, zu spielen, aber dann müssen die Schläge sehr gemässigt werden, oder die Mauer muss sehr hoch seyn.

7. Der Prellball.

Diese Art des Ballspiels ist ganz einfach, erfordert aber Schnelligkeit und Augenmaafs und erlaubt eine beliebige Anzahl von Spielern. Auf einem freyen Platze wird eine Vertiefung in den Boden gemacht, und in diese wird ein 18 bis 20 Zoll langer, hinlänglich breiter und dicker Stab von festen Holze bis zu seiner Hälfte schreg hinabgesteckt, so dafs die Mitte auf dem Rande des Loches liegt. An seinem tiefliegenden Ende hat er eine löffelartige Aushölung, in diese legt man den Ball, auf die andere geschieht ein Schlag mit einem starken dazu bequemen Knittel, und der Ball steigt in die Luft. Derjenige, welcher den Ball so prellt, hat die Hauptrolle im Spiele, die andern sind Dienende und stehn im Kreise umher, jeder etwa 10 Schritte vom obigen Loche auf einer bezeichneten Stelle. Diese Dienenden suchen den Schlag zu gewinnen, und diefs kann jeder auf dreyerley Art. 1) Wenn er den geprellten Ball aus der Luft fängt. 2) Wenn er den Spieler damit wirft. 3) Wenn er den geprellten Ball eher wieder ins Loch schafft, als der Schläger sich löst. Um diefs zu verstehen, mufs ich folgendes hinzusetzen. Ist der Schlag geschehen, so laufen gewöhnlich mehrere nach dem Balle, um ihn zu erhaschen. In dieser Zeit

muſs der Schläger ſein Loch hurtig verlaſſen und mit ſeinem Stabe auf alle bezeichneten Pläzze derjenigen klopfen, die nach dem Balle gelaufen ſind, hierauf aber ſchnell zurückkehren und ſeinen Stab hurtig in das Loch ſetzen. Wird er, ehe dieſs letztere geſchehen iſt, von einem der Dienenden geworfen, oder ſchafft einer derſelben den Ball eher ins Loch, als der Schläger ſeinen Stock, ſo iſt der Schlag für ihn verloren und ſein Gegner hat ihn gewonnen. Das Wegſpringen des obigen Hebels läſst ſich dadurch verhüten, daſs man ihn an eine ſtarke Schnur bindet, die an einem nebenſtehenden kleinen Pfale befeſtigt iſt.

8. Kreisball.

Eine Geſellſchaft von unbeſtimmter Anzahl ſtellt ſich auf einem ebenen und freyen Platze in einen Kreis. Die Entfernungen zwiſchen den einzelnen Perſonen richten ſich nach der Zahl der Geſellſchaft; denn der Durchmeſſer des Kreiſes wird ſtets ſo groſs gemacht, als man mit einem nicht zu ſchweren und ziemlich weichen Balle bequem im Kernwurfe nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet ſeinen Platz mit einem

Steine oder sonst etwas und das Spiel beginnt. Die Hauptidee ist ein beständiger Krieg Aller gegen einander, um sich nach gewissen Gesetzen des Spiels, in den Kreis zu bringen. Nur ein Einziger, der sich nicht hat hineinbringen lassen, erhält zuletzt das Recht, alle Hineingebrachte durch Ballwürfe *matt* oder *todt* zu machen; kann er diess, so hat er das Spiel gewonnen.

1. Wenn die Personen, wie oben gesagt ist, stehen: so wird der Ball *herumgeschickt*, d. i. Einer wirft ihn dem Andern zu, nicht bloss der Reihe nach, ein Nachbar dem andern, sondern jedem, er stehe wo er wolle. Jeder muss dabey sehr aufmerksam seyn, den Ball immer im Auge behalten und ihn zu fangen suchen; denn der *Erste*, z. E. A der ihn fallen lässt, muss nun in den Kreis. (Diess gilt aber nur von dem Ersten, die Andern kommen auf andere Art hinein).

2. Jetzt wird es Hauptabsicht der Spieler, die den Ball unaufhörlich herum schicken, den A, welcher im Kreise steht, mit dem Balle einen Wurf beyzubringen. A muss also sehr auf seiner Hut seyn und sich immer mit äusserster Schnelligkeit aus der Gegend der Peripherie entfernen, wo der Ball ist; da aber die andern eben den Ball just solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist, so hat er immer viel Ge-

legenheit, ſeine Beine im Laufen zu üben. Endlich geſchieht ein Wurf. Wir müſſen hier zwey Fälle annehmen. Wird A *verfehlt*, ſo muſs der B, welcher warf, auch zu ihm in den Kreis, das Spiel geht fort, wie vorhin und man hat nun 2 Perſonen, die ſich, um den Wurfe auszuweichen, im Kreiſe herumtummeln. Wird aber A getroffen, ſo bemächtiget er ſich ſo ſchnell als möglich des Balls; alle Uebrigen aber entfernen ſich eben ſo ſchnell von ihren Stellen und laufen vom Kreiſe weg. So bald aber A den Ball mit der Hand berührt, ſo hat er das Recht zu rufen *halt!* dann müſſen alle ſtehen, wo ſie ſind und A geht, wenn er etwa den abgeprellten Ball erſt auſſer dem Kreiſe holen muſste, wieder in den Kreis, und von hier aus, denn von keiner Stelle auſſer dem Kreiſe darf er es, wirft er mit dem Balle nach irgend einem Entflohenen, den er am leichteſten zu treffen gedenkt. Trifft er Einen, ſo muſs dieſer zu ihm in den Kreis, und alle Uebrigen gehen an ihre Stellen. Trifft er Keinen, ſo iſt ſeine Mühe vergebens, alle nehmen ihre Pläte wieder ein und A muſs wieder, wie oben, ſich im Kreiſe herumtummeln.

3. Auf dieſe Art kommen ſehr bald mehrere in den Kreis, und müſſen dann nach ſich werfen laſſen. Immer hat dann nur der *Getroffene* das Recht vor den übrigen, mit dem Balle

nach den Entflohenen zu werfen; jedoch kann er es, wenn er kein guter Werfer ist, einem bessern übertragen und es ist überdem die Pflicht eines jeden, den Ball ihrem getroffenen Mitspieler, so schnell als möglich in die Hände zu bringen, damit er *halt!* rufen, und die Fliehenden zum Stehen bringen kann.

4. Ist endlich das Spiel so weit gediehen, daſs Alle bis auf *Einen* in dem Kreise sind, so nimmt dieser, den wir M nennen wollen, den Ball. Er umläuft die Gränzen des Kreises bald hier bald dort, die darin Stehenden fliehen vor ihm; er sucht sich ihnen möglichst zu nähern, um irgend einen mit dem Balle zu treffen. Jeder Getroffene tritt aus dem Kreise und ist matt (todt). Macht er auf diese Art *Alle* matt, so hat er das Spiel gewonnen. Allein die andern haben das Recht, den M, wo sie nur können, wieder aufs Korn zu nehmen. Sie suchen nämlich, wenn er geworfen hat, aufs scleunigste den Ball zu erhascheu und damit nach ihm zu werfen. M ist daher sehr auf der Hut und entfernt sich nach dem Wurfe sogleich von dem Kreise. Wird er aber wirklich getroffen, so hat er das Spiel verloren und muſs entweder *allein* oder mit seinen etwa schon matt *Gemachten* in den Kreis treten; seine Gegner aber treten auf die Kreisgränze und fangen das Spiel von Neuem

an. Daſſelbe geſchieht auch, wenn M nach einem im Kreiſe wirft und ihm nicht trifft.

Bey dem Mattmachen kann M zwar, wie er will, quer durch den Kreis laufen, um ſeine Gegner gleichſam deſto beſſer zum Schuſs zu bekommen, er darf aber nie innerhab des Kreiſes nach ihnen werfen, eben ſo wenig, als jene, beym Wurfe nach M heraus treten dürfen.

Dieſes in den Rheingegenden übliche Spiel vereinigt mehrere Uebungen auf eine unterhaltende Art; es ſetzt durch häufiges Laufen und Ausweichen des Wurfs den ganzen Körper in Bewegung, macht ihn ſchneller und biegſamer; es übt und ſtärkt den Arm, fordert Aufmerkſamkeit und beſchäfftigt das Beurtheilungsvermögen.

9. Treibball.
oder
das Geyerſpiel.

Dieſes, in Deutſchland hin und wieder gewöhnliche Spiel hab ich auch in England unter dem Namen Hawkgame und in Frankreich wieder gefunden. Wenn es mit Eifer geſpielt wird, ſo ſtrengt es den Körper vortrefflich an, verurſacht

viel Aufheiterung, viel Gelächter und ist vollkommen unschuldig.

Ein freyer Wiesenplatz giebt den Spielraum. Die Gesellschaft kann aus 6, 12, 20 und mehreren Personen bestehen. Jeder verlieht sich mit einem ungefähr 2 bis 3 Schuh langen, etwas starken Stocke. Man macht ein Loch in den Boden, von der Gröſse eines kleinen Hutkopfs, und im Umkreise um dasselbe so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, *weniger eins*. Diese Löcher können zwey, drey Schritte von einander entfernt seyn: hierdurch bestimmt sich die Gröſse der Peripherie und ihre Entfernung vom groſsen Loche von selbst. Die Spieler machen durch das unter der Jugend sehr bekannte Abzählen, Einen zum *Geyer*. Oder sie gehn Alle an das Mittelloch, halten ihre Stöcke hinein, lassen 1, 2, 3 rufen, und springen schnell an den Umkreis, wo jeder seinen Stock in ein Loch setzt. Derjenige, welcher keines hat, ist *Geyer*. Dieser erhält den Ball, welcher eine Faust dick seyn kann und nur mit Haaren ausgestopft ist. Jeder andere aber bleibt bey seinem Loche im Umkreise, in welches er die Spizze seines Stocks setzt, indem er sich mit dem Rücken aus dem Kreise herausstellt. — Jetzt versucht es der Geyer, welcher ausserhalb des geschlossenen Kreises stehet, den Ball mit klei-

nen Schlägen ſeines Stockes an der Erde weg zu rollen, um ihn in den Kreis zu bringen. Er iſt behutſam, wählt diejenige Stelle, wo der Kreis mit weniger ſchnellen und geſchickten Perſonen beſetzt iſt, dringt mit ſeinem Balle zugleich hindurch, *um ihn in das Mittelloch zu rollen*. Dieſs iſt der Zweck ſeiner Arbeit, der aber ſchwer und ſelten erreicht wird. In dieſem Augenblikke ſchreyet alles, der *Geyer*, der *Geyer*! Alle ſind in tauſend Stellungen und Wendungen beſchäfftigt, den Ball aus dem Kreiſe heraus zu bringen. Der Geyer hingegen thut alles mögliche, um ihn hinein zu bringen, oder irgend einem Andern, der ſichs eben recht angelegen ſeyn läſst, dadurch ein Loch abzugewinnen, daſs er ſeinen Stock in deſſen verlaſſenes Loch ſteckt. Hierdurch wird der, welcher das Loch verliert ſogleich Geyer. Aber oft glückt dem Geyer beydes nicht; ehe man ſichs verſiehet, bekömmt der Ball einen Schlag, daſs er weit fortfliegt, und unter Gelächter zieht der Geyer ab, um bald vom neuen wieder zu kommen. Iſt der Geyer ein recht flinker Burſche, ſo macht er allen andern oft genug zu ſchaffen und das Spiel wird ungemein lebhaft und luſtig; iſt er aber zu ſchläfrig, ſo verliert es viel von ſeiner Annehmlichkeit. Die Geſellſchaft thut daher beſſer, 2 ja 3 Perſonen zu Geyern zu machen, und jedem einen

Ball zum Hereintreiben zu geben. Nur mufs man dann auch 2 3 bis 4 Kreislöcher weniger machen, als Spieler da find.

Regeln. Der Geyer darf mit feinem Stocke alles thun, um den Ball fort zu bringen und vor den Schlägen zu fchützen, indem er ihn, wenn einer nach dem Balle fchlägt, vor dem Balle auf die Erde ftötzt, fo dafs der Schlagende nur den Stock treffen kann. Hierin befteht einer feiner gröfsten Vortheile. Aber er darf weder Hände noch Füfse gebrauchen, um den Ball zu decken oder insLoch zu bringen, und diefs darf auch keiner von den Uebrigen.

Wenn der Geyer in den Kreis eindringt, fo darf keiner feine Perfon antaften und ihn etwa herausftofsen. Man hat es blofs mit dem Balle zu fchaffen.

Wenn es dem Geyer unmöglich fällt, feinen in den Kreis gebrachten Ball länger zu vertheidigen, fo mufs er alles mögliche thun, irgend ein vom Stocke verlaffenes Loch der Umftehenden zu gewinnen; wenn jeder Geyer diefs thut, fo find die Umftehenden defto mehr genöthigt, ihre Löcher mit den Stöcken befetzt zu halten, und fich weniger darauf einzulaffen, den Ball fort zu fchaffen.

Bringt der Geyer den Ball ins Mitelloch, fo mufs jeder fein bisheriges Loch verlaffen und

feinen Stock in irgend ein anderes zu ftecken fuchen. Auch der bisherige Geyer fucht eines zu erhalten. Wer keines bekommt, ift wieder Geyer.

Dafs kein Spieler nach dem Balle fchlagen müffe, wenn die Beine feiner Gefpielen im Wege ftehen, verfteht fich von felbft. Mit Heftigkeit und weit ausgeholten Schlägen wird überhaupt nur dann gefchlagen, wenn der Ball frey genug dazu liegt. Im Gegentheil find es nur immer kurze zurückgehaltene zum Fortrollen paffende Schläge, die horizontal an der Erde weggeführt werden.

Niemand der Umftehenden darf von feinem Loche weggehn, um etwa den Ball auffer dem Kreife zu fchlagen; hier darf man ihn nur fo weit verfolgen, als man noch reichen kann, wenn man den einen Fufs an fein Loch fezt. Ja man kann auch, wenn man den Geyer mehr begünftigen will, ausmachen, dafs der Ball durchaus nur gefchlagen werden darf, wenn er innerhalb der Peripherie des Kreifes liegt. Doch hängt diefs blofs von dem Willen der Gefellfchaft ab, da es nicht nothwendig zum Spiel ift.

Wenn aber der Geyer den Ball in den Kreis gebracht hat, dann kann jeder auf feine Gefahr feine Stelle verlaffen und hinein gehn, um den Ball fortzufchaffen. Kein im Kreife Stehender darf fein Loch mit dem Fufse bedecken.

10. Schnurball.

Wenn man im obern Stockwerke eines Gebäudes eine Stange ſo befeſtigt, daſs ſie aus einem Fenſter weit genug heraus ſtehet; an die äuſerſte Spitze eine recht haltbare, hanfene Schnur bindet, und an dieſer ſo feſt als möglich, einen etwas dicken Ball befeſtigt, ſo daſs er an der Schnur herunter hängt, bis 3, 4 Fuſs vom Boden: ſo erhält man die Vorrichtung zu einem ganz einfachen Ballſpiele, das von zwey und mehr Perſonen geſpielt werden hann. Die eine ſchlägt den Ball, die andre ſucht ihn zu fangen, wann er wieder zurückfällt, doch ehe er noch die ſenkrechte Linie durchfährt, in welcher die Schnur im Stande der Ruhe herabhängt. Ein gefangener Ball macht den Schläger des Schlages verluſtig. Wollen ſich mehr als zwey Perſonen damit unterhalten, ſo kann man mit Punkten und Parthien ſpielen. Dann kommt es darauf an, den Ball ſo ſtark zu ſchlagen, daſs er einen, auch wohl zwey Umſchwünge um die Stange macht. Jede Perſon ſchlägt, unter Abwechſelung mit den andern, 4 Mal; 4 Schläge machen daher einen Gang, und 6 Gänge die ganze Parthie. Jeder Umſchwung gilt einen Punkt; werden durch einen Schlag aber 2 Umſchwünge gemacht, ſo gehen

ſie drey Puncte. Wer am Ende die meiſten Punkte zählt, gewinnt das Spiel. Ein Schlag unterhalb des Balles durch iſt gleichgültig; wer aber dreymal hinter einander unten durchſchlägt, verliert, wie man das nun feſtſetzen will, entweder alle noch übrigen Schläge dieſes Ganges, oder beſſer, man rechnet ihm die drey Fehlſchläge als einen Schlag an. Wer bloſs die Schnur trifft, verliert einen Punkt.

Der Ballſtab kann bey dieſem Spiele etwas breit ſeyn, damit man weniger in Gefahr iſt, die Schnur zu treffen.

Dieſes Spiel empfiehlt ſich dadurch der Jugend, weil es wenig Platz erfordert und den Körper, beſonders den Arm, ſo wie das Auge übt.

11. Fangball.

Dieſe Art des Ballſpiels kann ſchon von zwey Knaben ausgeführt werden, ſowohl im Freyen an einer Mauer, als auch im Hauſe, wenn der Platz nur oben ſo weit frey iſt, als die Höhe eines guten Stockwerks beträgt. Die Hauptſache beſteht bloſs im Fangen des Balles unter allerley Abänderungen. Dieſe ſind: 1. der Ball wird 6 Mal gegen die Wand geworfen und mit

beyden Händen gefangen. 2) Sechsmal Rechts gefangen. 3) 6 Mal Links, doch mit der rechten Hand geworfen. 4) Links geworfen, rechts gefangen. 5) Links geworfen, links gefangen Darauf kommt der Spieler aus dem *Lehrlingsstande* heraus und wird *Gesell.* 6) Rechts von hinten unter dem Schenkel durch und rechts frey gefangen. 7) Links dasselbe und links gefangen. 8) Rücklings rechts geworfen und gefangen. 9) Dasselbe links. Der Gesell ist *Meister.* 10) Der rechts geworfene Ball wird mit der flachen Hand 5 Mal an die Wand zurückgeschlagen und zum 6ten Male gefangen. 11) Ebendasselbe mit der linken Hand. 12) Der geworfene Ball wird nach jedem Wurfe mit dem Ellenbogen in die Höhe geprellt und dann gefangen. 13) Zwey Bälle werden unabgesetzt, einer nach dem andern, mit der rechten Hand an die Wand geworfen, mit der linken gefangen und der rechten wieder zugereicht, welche sie dann vom neuen aufwirft und zwar so oft bis jeder Ball die linke Hand sechsmal durchlaufen ist. 14) Zwey Bälle werden mit der rechten und linken Hand gleichzeitig geworfen und gefangen 15) Dieselben werden übers Kreuz geworfen und gefangen. Nun ist der Meister *Virtuose.* Jede dieser Uebungen kann willkührlich 5 oder 6 Mal gemacht werden. Es ist leicht abzusehen, dass sich noch mancher-

ley Abänderungen machen laſſen. Dieſes Spiel bekommt viel Intereſſe durch Wetteifer und durch die Schwierigkeit, welche damit verbunden iſt. Es ſetzt den Körper ſtark in Bewegung, erfordert genau abgewogene Kraſt der Hand, viel Augenmaaſs und ſehr viel Gelenkigkeit und Schnelligkeit des Körpers. Es läſst ſich nur an einer ganz ebenen Wand mit recht runden, nicht glatten aber elaſtiſchen Bällen ſpielen. Fällt der Ball zu Boden, ſo ſind alle ſchon gemachten Würfe derſelben Aufgabe vergebens und ſie muſs noch einmal gemacht werden. Die Spieler können auch die Fehler notiren, und am Ende Rechnung machen, welche mit ſpashaften Würfen auf den Rücken bezahlt wird,

Steht Alle!

Dieſes Spiel verdient es ſehr, der Jugend empfohlen zu werden. Es gewährt mäſsige Bewegungen des Körpers, denn man muſs oft dabey, wie wohl nicht anhaltend, laufen; es übt den Arm durch Werfen, erfordert mithin auch Augenmaaſs; verlangt Aufmerkſamkeit und iſt mit Luſtigkeit verbunden.

Die Gesellschaft kan ziemlich zahlreich seyn und über 12, 16 Personen steigen. Für jede Person wird auf dem ebenem Boden ein Loch in der Grösse einer Faust gegraben, entweder in einer einzigen Reihe nebeneinander, oder noch besser unordentlich auf einen Haufen zusammen, oder wie die Felder eines Damenbretts. Die Löcher sind nur etwa einer guten Handbreit von einander entfernt. Jeder zeichnet das Seinige, indem er irgend etwat z. E. ein Messer, einen Knopf etc. hinein legt, woran er es sogleich wieder erkennen kann. Ist alles so vorbereitet, so nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn in einer Entfernung von etwa 3, 4 Schritten nach den Löchern, um welche die übrige Gesellschaft in einem drey Viertels Kreise umher steht und mit grosser Begierde auf den Lauf des Balls achtet. Fällt er in ein Loch, so springen Alle mit grösster Schnelligkeit aus einander und entfernen sich von den Löchern. Ein *Einziger* bleibt stehen, nämlich der; in dessen Loch der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn beym Hineinrollen augenblicklich, und ruft: *steht alle*! Er kann diess nicht schnell genug ausrufen, damit die andern nicht zu weit fortkommen, und darf doch nicht eher, als bis er den Ball mit der Hand berührt. Auf jenen Ruf stehen Alle

augenblicklich. Offenbar erfordert das Spiel also Aufmerksamkeit und schnelle Besonnenheit. Unser Spieler, er heisse A, hat nun das Recht, nach dem nächsten dem besten, B zu werfen. Trifft er ihn *nicht*, so ist der erste Gang des Spiels aus. Alle kommen zu den Löchern zurück und dem A wird zur Strafe ein Steinchen ins Loch gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: *steht alle!* denn jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in der Hand ist. Alle stehen und B wirft nun wieder nach dem Nächsten den Besten C. Trifft er ihn nicht, so endigt sich jetzt der *Gang* und B bekommt einen Stein ins Loch. Trifft er ihn aber, so machts C wie sein Vorgänger, ergreift den Ball und ruft den Laufenden zu: steht alle! u. s. w. So können 3, 4, 6 und mehr Personen ans Werfen kommen, bis ein Wurf fehl trifft, der Gang des Spiels sich dadurch endigt und der, welcher nicht traf, ein Steinchen ins Loch bekommt. — Oft tritt der Fall ein, dass Einer werfen soll, der es nicht gerne wagen mag, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug, *steht alle!* rufen konnte, wodurch folglich Alle zu weit von ihm weggelaufen sind: darum ist es denn auch jedem erlaubt, sowohl

dem A als den Uebrigen, jemanden durch stilles Zuwinken aufzufordern, an seiner Statt zu werfen. z. B. *A* hat nicht Lust selbst zu werfen und er fordert einen Andern, Namens B, auf, es für ihn zu thun. B kann nicht dazu gezwungen werden, hat er aber Lust, so wirft ihm A den Ball schleunig zu. Da er folglich in dem Augenblicke in keines Mitspielers Hand ist, so haben Alle das Recht, sich so lange und so schnell, von B zu entsernen, bis B ruft: *steht alle!* d. i. bis er den Ball hat. Hierauf kann er sich Einen zum Wurfe auserfehen, aber es ist ihm schlechterdings nicht erlaubt, den Wurf vom neuen einem Andern zu übertragen. Wirft er fehl, so geht ein neuer Gang an, und nicht A, sondern B bekommt einen Stein ins Loch; trifft er aber einen Andern, Namens C, so kann dieser selbst werfen oder übertragen u. s. w.

So bald der Fehlwurf geschehen ist, gehen Alle wieder zu den Löchern und man rollt den Ball vom neuen. Hat endlich nach vielen Gängen Einer 6 Steinchen in seinem Loche, das ist, 6 Mal fehl geworfen, so wird er dafür auf folgende Art bestraft. Seine Mitspieler stellen sich in zwey gleichzählige Fronten, 24 Schritt von einander, und nehmen den Strafbaren in die Mitte. Einer nach dem Andern hat das Recht, mit dem Ball einen Wurf nach ihm zu

thun und er ſelbſt bekommt Gelegenheit, ſich im Ausweichen zu üben.

Geſetze. 1. Das Rollen des Balls geſchieht von den Spielern nach ihrer Gröſse. Jeder hat das Recht 3 Mal zu rollen, iſt dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, ſo kommt ein Anderer an die Reihe. Es geſchieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe gemacht ſind, abwechſelnd von vier Seiten her, und jede Perſon muſs von einer andern Seite her den Ball nach den Löchern abrollen.

2. Kein Spieler darf eher rufen *ſteht alle!* bis der Ball in ſeinen Händen iſt, und keiner von den Uebrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen; thut ers aber dennoch, ſo muſs er auf Verlangen des Erſtern, die Schritte zurük thun.

3. Der erſte Spieler, in deſſen Loch der Ball gerollt würde, ſtellt ſich beym Wurfe neben die Löcher; alle in der Folge getroffenen aber dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt. Alle dieſe Leute haben dann noch das Recht von den genannten Standpunkten einen Sprung nach der Perſon hin zu thun, nach welcher ſie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen ſteht es Jedem, nach welchem der Wurf geſchieht, frey, ihm durch alle mögliche Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

13. Federball.

Volant.

Die zu diesem Spiele gehörigen Instrumente sind allgemein bekannt und bey den Galanteriehändlern zu haben, es ist daher keine umständliche Beschreibung nöthig; doch will ich hier noch anführen, daſs die Federbälle in den französischen Ballhäusern, wo dieſs Spiel, unter der Regentschaft des Herzogs von Orleans, dessen Lieblingsspiel es war, sehr stark getrieben wurde, zwey Zoll im Durchmesser und 2 1/2 Zoll lange Federn hatten. Die Raketten waren viel leichter, als die zum ordentlichen Ballspiele. Unsre Federbälle werden gewöhnlich zu klein gemacht.

Das Spiel besteht bloſs aus einem geschickten Zuschlagen zwischen zwey oder mehr Personen, so daſs der Ball unaufhörlich hin und her getrieben wird, bis er durch Versehen zum Fallen kommt. Wer dieſs am besten zu verhindern weiſs, spielt am besten. Die Sache scheint beym Zusehen sehr leicht, es gehört aber mehr dazu als man glaubt, *Ball*, *Rakette* und *Hand* immer in ein richtiges Verhältniſs zu bringen, das in jedem Augenblicke völlig neu ist, weil der Ball immer in verschiedene Lagen kommt. Hierzu müssen die Bewegungen und Wendungen der Rakette, der Hand und des ganzen Kör-

pers erst erfunden, und zwar sogleich auf der Stelle, erfunden werden, weil die Lage des Balls nur auf einen Augenblick dieselbe bleibt. — Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet ist dieß Spiel sehr vortrefflich als Uebung des Beobachtungsgeistes; aber es setzt auch den Körper auf eine heilsame Art in Bewegung und macht ihn durch unzählbare Biegungen und Wendungen geschickter. Im Freyen läßt es sich jedoch nur selten spielen, wegen des Luftzuges, aber desto besser in geräumigen und hohen Zimmern. Ich empfehle es vorzüglich auch dem weiblichen Geschlechte.

b) Scheibenspiele.

14. Das Scheibenspiel.
(Le palet.)

Dieses Spiel empfehle ich der Jugend für die schläfrige Zeit nach Tische, besonders an heissen Sommertagen; denn es hat alles, was zu einem solchen Spiele gehört, indem es weniger Anstrengung als Geschicklichkeit erfordert, und unter kleinen Promenaden zu Scherz und Lachen Anlaſs giebt. Man kann es im Freyen und im Zimmer, selbst auf dem Tische, spielen.

Vier bis ſechs Perſonen ſpielen es am bequemſten. Jeder hat 1. 2. 3. und mehr metallene Scheiben, mit welchen nach dem Ziele, das in einer kleinen Scheibe beſteht, geworfen wird. Für jede Scheibe, welche die eine Parthey dem Ziele näher wirft, als die andre, zählt ſie einen Punkt, und diejenige Parthey, welche zuerſt 12 Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Dieſs iſt der Gang des Spiels. Jzt noch einige Erläuterungen.

Die Zahl der Scheiben für jede Perſon iſt willkührlich. Sie ſind von Bley, ſo groſs als ein Thalerſtück. Um ſie beym Spielen zu kennen, werden ſie numerirt, oder mit haltenden Farben überzogen. Es iſt bequem, wenn jeder Spieler ſeine eigene Farbe hat, aber gar nicht nothwendig. Nothwendiger iſt es aber, daſs jede Parthey der Spieler eine eigene Farbe habe, und da ſich die ganze Zahl der Spieler nicht bloſs in 2, ſondern auch in 3 und 4 Partheyen theilen kann: ſo iſt es gut, 4 Farben zu haben, um die abgeworfenen Scheiben der Partheyen leicht auseinander finden zu können. Hat man aber dergleichen Scheiben gar nicht, ſo laſſen ſich auch Thalerſtücke gebrauchen, wenn man ſie mit Zahlen bezeichnet.

Um die Sache mehr zu verſinnlichen, will ich ein Spiel angehen laſſen, daſs von 2 Par-

theyen, A und B gespielt wird. Ob jede Parthey aus 2, 3 oder 4 Personen bestehe, kömmt hier weiter nicht in Betracht. Man legt das kleine Stück Geld auf den Boden, etwa 4, 6, bis 10 Schritt weit von dem angenommenen Standpunkte. Im Fortgange des Spiels geschieht diess aber nicht wieder, sondern derjenige wirft es aus, der dem Ziele eine Scheibe am nächsten brachte. Man kann darum losen, welche Parthey den Anfangswurf thun soll, oder die Entscheidung der Höflichkeit überlassen. Angenommen, eine Person von A mache den Anfang, so folgt nun eine von B. Wirft diese näher als die Scheibe von A liegt, so kommt die Parthey A wieder an den Wurf und die Personen dieser Parthey — es ist ganz gleichgültig wer es sey, werfen so lange bis eine von ihren Scheiben näher liegt, als die Scheibe von B; dann fangen die Personen von B wieder an. Die Regel heist kurz: jede Parthey bleibt so lange am Wurfe, bis eine ihrer Scheiben dem Ziele näher liegt, als irgend eine der andern.

Die Ordnung des Werfens richtet sich also immer nach der Entfernung der Scheiben, darüber muss streng gehalten werden; mithin ist es nöthig, die Entfernungen immer mit den Augen zu messen. Diese Einrichtung ist vortrefflich, das Augenmaass der Jugend zu

ſchärfen, ſie muſs daher durchaus nicht vernachläſsiget werden. Im ſtreitigen Falle wird mit einem Stabe gemeſſen. Sind die Scheiben von allen Spielern abgeworfen, ſo kommts zur Berechnung und diejenige Parthcy, welche 1, 2, 3, u. ſ. w. Scheiben dem Ziele näher gebracht hat, als irgend eine der andern liegt, zählt 1, 2, 3 u. ſ. w. Punkte weiter. — Uebrigens zeigt man, wie beym Billard, den Stand der Points der Partheyen an; oder ſind mehr als 2 Partheyen, ſo notirt man die Puncte einer jeden mit der Bleyfeder. — Derjenige deſſen Scheibe dem Ziele beym vollendeten Gange am nächſten lag, nimmt das Ziel, wirft es vom Neuen aus, und thut beym folgenden Gange den erſten Wurf. So wird die Stelle des Ziels nach jedem *Gange*, d. i. nach jedesmaligem völligem Abwerfen aller Scheiben der Partheyen, verändert.

Man kann es in dieſem Spiele zu einer anſehnlichen Fertigkeit bringen, z. E. die Perſon 1 wirft mit dem Ziele ziemlich nahe, 2 legt ſich zwiſchen ſie und das Ziel, 3 trifft das Ziel ſo, daſs es ſich von 1 und 2 entfernt und ihr am nächſten liegt. Oder 1 legt ſich ans Ziel, 2 bedeckt das Ziel, 3 wirft 2 vom Ziele herab oder vom Tiſche herunter, ſo daſs in dieſem letzten Falle nichts gezählt werden kann.

Man kann auch ohne Partheyen einzeln für sich spielen. Diess geschieht gewöhnlich, wenn die Zahl der Personen ungleich ist.

Ueber das mechanische des Wurfes lässt sich nur folgendes sagen: die Scheiben werden auf die Finger gelegt, und in einem gestreckten Bogen so fort geworfen, dass sie nicht ins Rollen kommen.

Diess Spiel hat viel Zweckmässiges; es erfordert unaufhörlich ein genau messendes Auge, richtig abgewogene Kraft der Hand beym Wurfe, gute Behandlung der Scheiben und zugleich auch Glück! denn oft vernichtet ein kleiner Zufall den geschicktesten Wurf und erregt Gelächter.

15. Das Fussscheibenspiel.

(La Merelle.)

Dieses angenehme Knabenspiel, welches hin und wieder in Deutschland gewöhnlich ist, habe ich auch in England und Frankreich wiedergefunden. Dort heisst es hopping Scotch und hier la Merelle oder Marrelle. Der Spieler hüpft auf einem Fusse und stosst mit diesem, im

Niederhüpfen, einen platten *Stein* am Boden fort, und zwar nach gewiſſen Geſetzen und durch die Fächer einer gewiſſen *Figur*, die an den Boden gezeichnet iſt. Hierin beſteht die Hauptſache des Spiels.

Der Stein muſs platt, nur etwa einen kleinen Finger dick ſeyn. Man nimmt dazu gern ein Stück Dachziegel, das man ganz rund, oder länglicht rund, abklopft. Er iſt faſt ſo groſs, als die Mündung eines Trinkglaſes. Spieler können zwey, drey und mehr ſeyn. Auf einem groſsen Saale zeichnet man die *Figur* mit Kreide, im Freyen muſs man einen ebenen, etwas ſandichtem, oder überhaupt einen weichen, Boden haben, damit man ſie mit einem Stabe hineinreiſsen kann. Sie iſt etwa 12 bis 14 Schritte lang. Im Grunde iſt eine ſolche *Figur* ſehr willkührlich, um ſich aber eine Vorſtellung davon zu machen, muſs ich ſchon ein Paar als Muſter aufſtellen. Siehe Zeichn. 5 und 6. Jene iſt aus England entlehnt. Die Spieler A. B. u. ſ. w. ſtellen ſich vor die Linie a b, denn von hier aus wird das ganze Spiel getrieben. A ſoll den Anfang machen. Er wirft den Stein in das Fach 1. hüpft auf einem Fuſse hinein, ſtöſst ihn über a — b heraus und tritt wieder an die Anfangslinie. Ietzt wirft er den Stein nach dem Fache 2, hüpft wieder hinein und ſtöſst ihn eben

so heraus; dann wirft er ihn nach 3, hüpft auch dahin und treibt den Stein stoſsweise über die schon passirten Fächer zurück. Auf eben die Art wirft er ihn nach 4 und wiederholt das Herausstoſsen wie vorher. Nach dem Wurfe ins 5te Fach hüpft er über die ersten 4 Fächer auf einem Fuſse, dann springt er auf beyde Füſse, so daſs er das Kreuz überspannt und mit dem einen in 5 mit den andern in 6 steht; hierauf wieder auf einem Fuſse ins 5te Fach, stöſst den Stein nach 4, überspannt dann wieder das Kreuz, hüpft nach 4, und von da über 3, 2, 1 hinaus. Beym 6ten Fache gehts eben so. Das 7te ist ein Freyfach, hier darf er nach Ueberspannung des Kreuzes auf beyde Füſse niederspringen und nach Belieben einige Augenblicke ruhen. Dann aber muſs der Stein der Reihe nach von 7 nach 6, nach 5 und nach 4 gestoſsen werden, und so oft als der Spieler hierbey in ein neues Fach übergehen will, muſs er erst das Kreuz wie vorhin überspannen. Von 4 wird er endlich nach und nach, oder auf ein Mal, wieder herausgeworfen. Nach dem Wurfe in 8 hüpft der Spieler über 1, 2, 3, 4 überspannt dann das Kreuz, springt in 7 auf beyde Füſse und auf einem nach 8, von hier muſs der Stein wieder durch alle Fächer gebracht werden wie vorhin. 9 bleibt wieder ein Freyplatz. Hier darf er eben-

falls auf beyden Füſsen gehn und ſtehn, bis er anfängt, den Stein wieder herauszuſtoſsen.

Die ſechſte Figur iſt franzöſiſch. 4 und 8 ſind Freyplätze, wo der Spieler zur Erholung auf beyde Füſse treten darf. Will er von dieſen Plätzen aus den Stein zurücktreiben, ſo ſteht es ihm frey, dieſs durch alle ſchon paſſirten Fächer zu thun, nämlich von 10, nach 9, 8, 7, 6 u. ſ. w. oder er legt den Stein auf den hüpfenden Fuſs und ſchleudert ihn, indem er einen kleinen Aufſprung macht, von 8 oder 4 ſo weit er kann, über 3, 2 fort, aus der Figur hinaus.

Wenn dieſs Spiel von zwey oder mehr Perſonen geſpielt wird, ſo ſetzt man erſt die Folge feſt und richtet ſich dann nach folgenden Geſetzen.

1. Der Stein wird von der Linie a-b aus in das beſtimmte Fach geworfen, fällt er in ein anderes Fach, oder bleibt er auf einer Linie liegen: ſo darf der Spieler für dieſen Gang nicht ſpielen, ſondern ſein Nachfolger kommt ans Spiel.

2. Berührt der Spieler beym Hüpfen und Fortſtoſsen mit dem Fuſse eine Linie der Figur; ſo tritt er ebenfalls ab.

3. Bleibt der geſtoſsene Stein auf einer Linie liegen, ſo geſchieht eben das.

4. Fährt der geſtoſsene Stein über eine Seite der Figur heraus, ſo verliert er gleichfalls den

Gang, denn der Stein muſs ſtets beym Heraus-ſtoſsen die Linie a b durchgehen.

5. Vergiſst er das eben angedeutete Ueberſpannen des Kreutzes, ſo iſt er ebenfalls ab.

6. Springt er, durch den Verluſt des Gleichgewichts getrieben, aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin iſt, oder berührt er mit dem verbotenen Fuſse den Boden;

7. Ueberſpringt er beym Herausſtoſsen aus den Fächern des Kreiſes oder des Kreutzes ein Fach, ſtöſt er ihn z. E. von 8 nach 5, oder von 7 nach 4: ſo darf er den Gang nicht machen.

8. Derjenige, welcher den Stein zuerſt in das letzte Fach und wieder herausbringt, hat die Parthie gewonnen.

Alle dergleichen Regeln, ſo wie die Figuren ſelbſt, ſind ſehr willkührlich, und hängen von der Erſindungskraft der jungen Spieler ab. Dieſs macht das Spiel um deſto angenehmer. Ich habe es zwiſchen den Windungen einer groſsen Spirallinie ſpielen geſehen, wobey jeder ſeinen Stein bis zum Mittelpunkte nach und nach fortſtoſsen muſste.

Dieſs Spiel hat mancherley Gutes an ſich; es bewegt den Körper bis zum Schweiſse, übt die Schenkel und Waden; verlangt viel Haltung des Gleichgewichts auf einem Fuſse; ein gutes Augenmaaſs bey der Fortwerfung des Steines in

das bestimmte Fach, und viel Aufmerksamkeit, um nichts von dem zu vergessen, was in den Gesetzen ausgemacht ist. Es ist für junge Leute sehr unterhaltend und reizend; vor wenigen Tagen sah ich es daher von einigen so gar nach einem Marsche von sechs starken Stunden spielen. Allein mir gefällt bey demselben das beständige Hüpfen auf einem Beine nicht, zumal wenn immer nur ein und ebendasselbe gebraucht wird. Diefs letzte sollte man nicht zugeben; es mufs lange fortgesetzt und wiederholt, auf den unvollendeten Bau übeln Einflufs haben, wenigstens wird die Stärke und Ausbildung der Schenkel dadurch ungleich werden. Man mache es daher zum Gesetze des Spiels, rechts hinein und links herauszuhüpfen, und wechsele auch hierin ab. Hierdurch wird der etwannige Schade sicher gehoben. Diefs Spiel hat ungewöhnlich viel Anlage zu einer weit *größern gymnastischen Vollkommenheit*, und es kann zu einem der vortrefflichsten Bewegungsspiele werden, wenn man statt des blofsen Hüpfens, allerley leichte und schwere Körperbewegungen hineinbringen will. In dieser Rücksicht ist es jungen Leuten ganz besonders zu empfehlen. Diejenigen, welche in den Tanzschritten (Pas), so wohl in den niedrigen als hohen, geübt sind, werden sehr leicht einen ganz neuen Gang des Spiels

herausbringen, indem sie es zum Gesetz machen, dasselbe mit Bewegungen des Tanzes zu verbinden, in diesem Fache der Figur ein Jetté, in einem andern ein Entrechat, eine Cabriole u. s. w. zu machen. Durch eine geschickte Verbindung und Ausführung von dergleichen Tanzschritten würde das Spiel ein vortreffliches Ansehn erhalten. Zur weitern Auseinandersezzung ist aber hier der Platz nicht. Junge Leute, die aber hiervon nichts verstehen, sollten allerley weniger künstliche Sprünge hinein bringen. Um mich verständlich zu machen, will ich ein Beyspiel angeben.

Man steht in der ersten Position vor a b, die Hände in die Seiten gestützt, die Brust heraus. Aufgesprungen, mit den Füsen an das Gesäss geschlagen und nach 1 in die erste Position übergesetzt.

1. Aufgesprungen, in der Luft die Fersen zusammengeschlagen, in die erste Position niedergefallen, auf einer Fusspitze völlig umgedrehet, und nach 2 übergesetzt.

2. Die Beine etwas gespreitet, aufgesprungen, in der Luft halb umgedrehet, niedergefallen; dann wieder die Beine etwas gespreitet und eben so mit Umdrehen in die erste Stellung und von da nach 3 gesprungen.

3. In der ersten Position aufgesprungen, in

der Luft rechts völlig umgedrehet. Niedergesprungen und nach 4 übergesetzt.

4. Wie in drey, aber links herumgedreht und nach 5 übergesetzt.

5. Aufgesprungen die Fersen 2 Mal in der Luft zusammengeschlagen. Dann wieder aufgesprungen, so daſs der Abstoſs mit dem linken Fuſse geschieht, in der Luft mit eben dem Fuſse gegen den rechten geschlagen, und so seitwärts nach 6 übergesetzt.

6. Anfangs wie vorher in 5 Aufsprung und doppelter Anschlag. Dann Aufsprung mit dem rechten Fuſse, Anschlag an den linken, Ueberspannung des Kreutzes, so daſs der linke in 5 der rechten in 6 stehet. Nochmaliger Aufsprung nach 7.

7. Hier ist ein Freyplatz zum Ausruhen.

8. Ueber das achte Fach wird mit gleichen Füſsen weggesetzt, denn es wird als verschlossen angesehn.

9. Hier wird am hintersten Ende der Stein zwischen beyde Füſse gefaſst; man macht damit 2 kurze Fortsprünge, dann einen starken Aufsprung, schlägt beyde Füſse ans Gefäſs und springt nieder. Der Stein darf dabey nicht fallen. Itzt springt man, immer den Stein festhaltend, über 8 weg, dann von 7 nach 4, nach 3 u. s. f. aus der Figur heraus. Nach diesen Angaben wird sich jeder leicht eine Vorstellung von der

verbesserten Gestalt dieses Spiels machen können. Dergleichen Bewegungen lassen sich auf mancherley Art abändern. Diess macht Vergnügen und zur Uebung und Bildung des Körpers sind sie vortrefflich. Die für jedes Fach bestimmten Sprünge werden bloss gemacht, indem man sich zu dem Fache begibt, wo der Stein liegt; von hier schnellt man den Stein entweder mit einem Fusse hüpfend, vor sich hin nach und nach heraus, oder man legt ihn auf den Fuss und schleudert ihn beym Aufsprunge fort, oder man fasst ihn zwischen beyde Füsse und springt damit aus der Figur heraus. Die Gesetze über den Verlust eines Ganges, wird jeder leicht, nach den oben gegebenen, für diess neue Spiel bilden können.

16. Das Steinspiel.

Man gebraucht zu diesem Spiele nichts, als Steine, daher gebe ich ihm diesen Namen, ob es gleich in Deutschland und in der Schweiz unter manchen andern Namen bekannt ist. Der Boden des Platzes sey eben und fest und man bezeichne hier den Spielraum auf folgende

Art, ſiehe Zeichn. 7. Auf die Stelle a legt man 2, 3 bis 4 Steine auf einander von der Gröſse eines Hühnereyes, oder man ſtellt hier her einen kleinen hölzernen Kegel, oder pyramidaliſchen Stein, einer kleinen Spanne hoch. Dieſs iſt das Ziel, wonach jeder Spieler wirft. Zu dieſem Ende verſieht ſich jeder Mitſpieler, deren 6, 12 und mehr ſeyn können, mit einem platten, höchſtens einen Zoll dicken, Steine, der etwas abgerundet ſeyn kann und ſo groſs als eine Untertheetaſſe iſt. Man kann auch hölzerne Scheiben dazu gebrauchen. In b iſt die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird, ſie iſt etwa 10 Schritte von a entfernt. c e und d f die etwa 5 Schritte von einander gemacht werden, ſind in den Boden geriſſene, oder durch Steine bezeichnete Grenzlinien; ſo wie auch c d und e f. Ehe das Spiel angeht, wird durchs Loos erſt einer zum *Wächter* gewählt. Dieſer ſpielt die Rolle des Dienenden, denn er muſs bey dem Ziele a Wache halten und es wieder aufſetzen, wenn es von den Mitſpielern umgeworfen iſt. Die Werfenden ſind in dem Freyplazze vor e f und einer nach dem andern wirft von der Stelle b aus, ſeine Scheibe nach dem Ziele. Hat man ſie abgeworfen, ſo muſs man den nächſten Wurf erſt dadurch löſen, daſs man ſie wiederholt, ohne von dem Wächter *berührt* oder mit

seinem zusammengewundenen Schnupftuche *getroffen* zu werden. In dieser Kleinigkeit liegt der Reiz des Spieles; denn es ist nicht ganz leicht, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, aber doch durch Schnelligkeit möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein abgeworfen hat, kann nicht sogleich hinauslaufen, um ihn wieder zu holen, denn er würde sich ja dem Wächter gerade in die Hände liefern, sondern er bleibt neben b und beobachtet den Wächter; findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fuss auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bey b warten, bis einer von ihren folgenden Mitspielern das Ziel umwirft und dann laufen alle augenblicklich und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen; denn ist die Pflicht des Wächters, das umgeworfene Ziel augenblicklich wieder *aufzustellen*, und eher kann er Keinen auf einige gültige Art *berühren*. Oft ist es der Fall, dass man durch Schnelligkeit, so wie durch Langsamkeit des Wächters beym Aufstellen geholfen, hinaus kommt und den Stein auch sogleich mit nach b zuück bringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie c d zum Beysp. in x; so kann man ihn gerade zu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie zum Ex. in y, so, muss man ihn auf-

nehmen und erſt die Linie c d damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.

Ein auderer Fall iſt noch gewöhnlicher: wird nämlich der Wächter zu früh fertig, ſo kann man nicht gleich mit dem Steine zurück laufen. Liegt der Stein dann *jenſeits* c d, ſo ſtellt man ſich mit dem Fuſse darauf und bleibt ſo ſtehen; ja man kann auch den Stein von x her bis an die Linie c d heranſchieben, um ſich den Rückweg zu verkürzen. So lange man ſo durch den Fuſs oder die Hand mit dem Steine in Berührung bleibt, hat der Wächter kein Recht zu *berühren*, läſst man aber davon ab, ſo kann er es ſogleich. Liegt der Stein aber vor c d, ſo darf man hier nicht auf demſelben ſtehen bleiben, denn der Wächter kann hier jeden berühren, es ſey wann es wolle, weil der Raum c d e f als verboten angeſehen wird. Man muſs daher den Stein erſt aufnehmen, ihn auf, oder hinter die Linie c d bringen und kann dann hier, wie vorhin, ſo lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in der Unachtſamkeit des Wächters, oder im Umgeworfenen Ziel eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurück zu kommen.

Bisweilen tritt der Fall ein, daſs kein Spieler das Ziel umwirft und daſs folglich keiner ſeine Scheibe holen kann: dann müſſen mehrere von beyden Seiten den Wächter bald hier bald

dort necken, als wollten sie hinauskommen, und dadurch seine Aufmerksamkeit theilen, bis einer wirklich seine Scheibe auf diese Art zurückbringt.

Spielgesetze: 1. Wer auf obige Art und unter den obigen Umständen berührt wird, ist Wächter.

2. Wer beym Hinaus - oder Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, wird es gleichfalls. In beyden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den Werfenden ein.

Diess Spiel ist leicht zu beurtheilen. Es gewährt Frölichkeit, Bewegung, Uebung des Augenmaasses; verlangt Schnelligkeit des Körpers, ist durchaus unschuldig und überall, selbst in Zimmern ausführbar, wenn man hier, statt der Steine. weichere und leichtere Scheiben von sehr dick über einandergelegten Pappdeckel nimmt.

c) *Kugelſpiele.*

17. Das Kugelſchlagen oder Mail.

Unter den Bewegungsſpielen bleibt dieſs immer eins der trefflichſten. Da es faſt ganz, ſelbſt in vielen Gegenden von Frankreich, in Vergeſſenheit gerathen und bey uns ſo gut als ganz unbekannt iſt: ſo wird meinen Leſern eine möglichſt genaue Anweiſung dazu gewiſs willkommen ſeyn, da zumal noch gar keine deutſche Beſchreibung davon zu finden ſeyn möchte, und die, welche man in der franzöſiſchen Encyclopaedie findet, gar nichts ſagen will *).

Die Hauptſache des Spiels beſteht darin, hölzerne Kugeln, mit dazu gehörigen Schlägeln, an dem Boden nach gewiſſen Regeln bis zu einem Ziele zu treiben: ich muſs daher bey dieſer Beſchreibung auf drey Gegenſtände Rückſicht nehmen, 1) auf Inſtrumente und Ort, 2) auf das Verhalten der Spieler, 3) auf die conventionellen Regeln des Spiels. Bey jedem dieſer

*) Die beſten Nachrichten davon finde ich in der Academie univerſelle des jeux à Paris 1739. Vieles iſt aus eigener Erfahrung genommen.

Punkte werde ich auf das Rücklicht nehmen, was für *uns* ausführbar ist.

1. Von den nöthigen Instrumenten und der Mailbahn.

Die *Kugeln* sind aus den Wurzeln des Buchsbaums gemacht und diejenigen sind die besten, welche aus heissen Gegenden kommen. Das Hauptsächlichste zur Bildung dieser Kugeln muss die Natur thun. Die Wurzeln des Baums bilden hier und da in den Spalten und Höhlen der Felsen rundliche Knollen, diese geben den vollkommensten Stoff dazu. Man trocknet sie einige Zeit, drehet sie zu vollkommenen Kugeln und härtet sie bis sie die nöthige Festigkeit haben, den heftigsten Schlägen zu widerstehn, ohne Beulen zu bekommen. Zu diesem Ende werden sie zuförderst *gekörnt*, das heisst mit einem Hammer, dessen Bahn gekörnt ist, über und über geklopft, bis sie das Ansehen von geköperten Zeuge oder von Schagrin haben, (on les bat a grains d'orge) und dann fängt man an, sie einzuspielen, das heisst man schlägt sie mit dem Schlägel auf einem Platze; der mit Flusssande überdeckt ist, anfangs mit kleinen, in der Folge immer stärker werdenden Schlägen herum und reibt sie nach jedesmaligen Gebrauche mit Glaskraut (Parietaria). So werden sie end-

lich hart. Die beste Art sie ausser dem Gebrauche zu verwahren, ist in einem, mit schmutziger Wäsche angefülltem Sacke: — Eine solche Kugel muss etwa halb so schwer seyn, als die Masse, womit man sie schlägt. Am gewöhnlichsten sind Massen 13 bis 14 Unzen und Kugeln von 5 bis 6 Unzen. Dieses Verhältniss sucht man, so viel als möglich beyzubehalten. Da aber das Holz nicht von gleicher specifischer Schwere ist, so entstehen kleinere und grössere Kugeln von gleichem Gewichte. Wenn der Wind günstig, der Boden sandig und unmerklich abhängig ist, so nimmt der kluge Spieler grössere Kugeln (Tabacans, um stärkere Schläge zu machen; bey nassem Wetter, wenn der Boden das Rollen verhindert, nimmt er gern etwas *leichtere*; bey trockenem Wetter und ebenen Boden aber am liebsten kleine, doch vom gehörigen Gewichte (des voguets). Eine vollkommene Kugel muss, ausser der gehörigen Schwere und Grösse, noch eine Haupteigenschaft haben, nämlich sie muss in ihrem ganzen Umfange, das ist in allen ihren Theilen bis zum Mittelpunkte, gleich schwer und nicht etwa auf einer Seite zu leicht seyn; denn sie wird sonst schief rollen, hüpfen und springen und ihr Rollen nicht so lange fortsetzen. Aechte Mailspieler studiren ihre Kugeln, sie wissen genau, ob sie durch einen Schlag auf die

Seite oder auf die Enden der Holzfasern weitergetrieben werden. So läſst ſich im menſchlichen Leben auf jede Kleinigkeit geſunder Menſchenverſtand und Nachdenken anwenden. Ein Kugelhändler brachte einſt einen groſsen Sack ſeiner Waare nach Aix und ſeine Kugeln giengen reiſſend ab, das Stück zu 30 Sols. Nur eine wollte niemand, weil ſie ohne Anſehn war. Bernard, ein ſehr geſchickter Mailſpieler, kaufte ſie für 15 Sols. Er behandelte ſie und ſie wurde ſo vortrefflich, daſs ſie ihm unfehlbar die Parthie gewann. Sie wurde unter dem Namen La Bernarde ſehr berühmt und ihr nachfolgender Beſitzer, der Präſident von Lamanon, ſchlug mehrmals 100 Piſtolen dafür aus. Nach Verſuchen, die ein Meiſter im Mail, nämlich Louis Brun, damit anſtellte, lief ſie immer 50 Schritte weiter, als 6 andere Kugeln, die er mit ihr zum Vergleichen ſchlug; und ſeine Schläge waren ſo abgemeſſen, daſs dieſe 6 immer nur einen oder zwey Fuſs von einander lagen. Dergleichen vollkommene Kugeln mögen ſehr ſelten ſeyn. Das Bisherige war zur richtigen Beſchreibung des Mail nöthig. Jeder ſieht von ſelbſt leicht ein, daſs für uns zu jugendlichen Spielen Kugeln von Buchsbaumholze ſchon hinreichend ſeyen, da jene Wurzelauswüchſe bey uns ſchwer zu erhalten ſind. Läſst man beym Drechsler

dergleichen von Buchsbaum Holz machen, so bestellt man sie zu 2 4/5 Leipziger Zoll im Durchmesser, dann werden sie etwa 5 1/2 Unze wiegen. Ich habe sogar nur Kugeln von Weissbuchen (eigentlich Hornbaum, Carpinus betulus) gebraucht, und sie ziemlich brauchbar gefunden, freylich halten sie nicht so lange starke Schläge aus.

Der *Schlägel* (Mail), (siehe Zeichnung 8, womit die Kugeln fortgetrieben werden, besteht aus der *Masse* a und dem *Stiele* a b. Die Masse ist tonnenförmig gedrehet aus dem Holze der immergrünen Eiche. Beyde Enden sind mit eisernen Ringen beschlagen, die doch aber nicht bis auf die Fläche der Bahn vortreteten dürfen, damit das Eisen nicht auf die Kugeln trifft. Sie ist anfangs nicht hart genug und muss daher nach und nach so abgehärtet werden, wie vorhin die Kugeln, besonders wird sie hart durch anfangs kleine und in der Folge immer heftiger werdende Schläge. Genau durch die Mitte erhält sie ein Loch für den Stiel, der sehr haltbar darin befestigt werden muss. Da es bey uns keine immergrünen Eichen giebt, so muss man dazu eine andere feste Holzart wählen, z. B. die obige sogenannte Weissbuche, oder auch den wilden Birnbaum. Die Schwere der Masse ist wenigstens 10, gewöhnlich 13 bis 14 Unzen, wenn die

Kugel 5 bis 6 wiegt. Der Durchmesser ihrer beyden Bahnen ist dem der Kugel ziemlich gleich. Die Wölbung ihres Bauches sollte eigentlich gleich seyn, einen Bogen dessen Mittelpunkt c in der untern Hand des Schlagenden liegt. Doch ist diese Genauigkeit so pünktlich nicht zu beobachten. Wichtiger ist es, den Schlägel nach Verhältniss seiner persönlichen Grösse zu wählen; zu schwer und lang fasst man gern den Boden, zu kurz und leicht nimmt man die Kugel gern bey den Haaren, d. i. fasst sie nur oberhalb etwas. Man muss bey dem einmal angenommenen Verhältnisse bleiben. Der Stiel wird in Frankreich vom Stechpalmenholz (Ilex aquifolium) genommen, denn er muss äuserst zähe und recht biegsam seyn. Bey uns können junge, recht gerade Stämmchen vom Weisdorn (Crataejus Oxiacantha) recht gut in den Gegenden die Stelle des Stechpalmholzes vertreten, wo dieses nicht wächst. Eine grössere Biegsamkeit erhalten sie dadurch, wenn man sie im Safte abschneidet und über Feuer so stark erhizt, bis die schwarzwerdende Schale zerspringt. Noch besser sind dergleichen Stämmchen von Taxus, aber nur schwer zu haben. Der Stiel läuft vom obern, noch keinen Leipz. Zoll starken, Ende verjüngt fort bis in das Loch der Masse. Seine Länge macht man in Provence und Languedoc der Hüfte des Spielers gleich. Zu

Paris und am Hofe hatte man ſie bis zur Achſelgrube, und fand, daſs man mit dieſen die ſtärkſten Schläge machen könne; aber Anfänger können mit dieſer Länge nicht fertig werden und müſſen ſich erſt nach und nach darangewöhnen. Ueberhaupt müſſen junge, noch nicht ausgewachſene Perſonen Kugeln und Schlägel nach ihren Kräften abmeſſen.

Die *Mailbahn* iſt 3, 4 und mehrere Hundert Schritte lang, beſteht aus recht ebenem, zubereitetem Boden mit Abzügen für das Waſſer und iſt an den Seiten, wie eine Allee, mit Bäumen beſetzt u. ſ. w. An jedem Ende der Bahn ſteht ein kleiner eiſerner Bogen (La paſſe oder L'archet), durch welchen die Kugel am Ende der Parthie paſſiren muſs. Bey uns gehören die Mailbahnen zu den Seltenheiten; doch findet man leicht bey jedem Orte Alleen und Plätze, wenigſtens ganz ebene Wieſen, wo man das Mail treiben kann. Eine krummgebogene Ruthe, die mit beyden Enden in den Boden geſteckt wird, vertritt die Stelle des eiſernen Bogens hinlänglich.

Verhalten des Spielers. Der Spieler hat die Kugel vor ſeinen Füſsen liegen und ſoll ſie mit dem Schlägel (Mail), nach einer beſtimmten Richtung mit möglichſter Kraft fortſchlagen. Hierzu iſt eine regelmäſsige Stellung nothwen-

dig, die ich hier angeben will, weil man sich sonst sehr häufig ganz links dabey benimmt. Der Körper ist etwas vorwärts geneigt, weder zu grade noch zu krumm. Zum Ausholen des Schlages drehet er sich im Kreuz nach der Rechten zu etwas aufwärts und beym Schlage eben so zurück zur Linken. Hierdurch erhält der Mail einen gröſsern Schwung und mithin mehr Gewalt. Man nennt dieſs mit dem *Kreuze spielen* (jouer de reins.) Dieses Drehen muſs mit voller Gewiſsheit geschehen, das heiſst, man darf sich dabey weder zu sehr vorwärts noch rückwärts neigen, weil sonst die Kugel verfehlt wird. Mit steifem Rücken zu schlagen, sieht schlecht aus und läſst nie so viel Gewalt zu. Die *Füſse* dürfen weder zu nahe noch zu entfernt von der Kugel stehn. Der linke steht ihr mit der Ferse gerade gegen über, beyde sind etwas von einander gespreitet und der rechte ist etwas rückwärts gezogen, um dem Schlägel freyes Spiel zu lassen. Die Knie müssen in der anfänglichen, doch nicht steifen Stellung bleiben, nach welcher das Auge den Schlag abmaſs. Auf die Haltung des Mails kommt vorzüglich viel an. Die *Hände* dürfen beym Festhalten des Stiels weder zu nahe noch zu entfernt von einander seyn. Zu oberst faſst die linke Hand so an, daſs ihr Daumen vorn auf dem Stiele gerade herab liegt

und auf die Mitte der Maſſe hinweiſt. Die Rechte liegt tiefer, ihr Daumen weder ganz oben noch ganz an der Seite des Stiels, ſondern mitten inne und zwar etwas ſchreg, ſo daſs er auf die Bahn der Maſſe hinzielt, womit man die Kugel ſchlägt. Nur mit dieſen Handgriffen iſts am ſicherſten, die Kugel nicht zu verfehlen. Man muſs vor dem Schlage nicht lange mit dem Schlägel meſſen oder zielen, ſondern ihn ein einziges Mal nur der Kugel nähern, dann die Maſſe etwa bis zur Höhe der Schulter heben und zuſchlagen. Sie weniger zu heben, giebt zu wenig Kraft. Zum Commentar dieſer Vorſchriften muſs man den Schlägel und die Kugel ſelbſt nehmen. Es giebt eine Menge Perſonen, welche jedes Inſtrument, das in beyden Händen geführt wird, ſo faſſen, daſs die linke Hand vorgreift. Dieſe müſſen von dem meiſten obigen das Gegentheil thun. Vollkommene Spieler verbinden Sicherheit mit groſser Stärke des Schlags. Der obige Bernard machte ſich durch ſein Spiel berühmt, er ſchlug die Kugel auf ebener Bahn, ohne Hülfe des Windes und des Abhanges, bis auf 405 Schritte in beſtimmter Richtung. Auf einer bloſsen Wieſe iſt dieſs unerreichbar. Anfänger dürfen nicht gleich ſtark ſchlagen und die Kugel gleich ſo weit forttreiben wollen, als Geübte. Nur durch kleine

Schläge erwirbt man nach und nach Sicherheit der Fauſt und Stellung; die Stärke des Schlags folgt dann bald von ſelbſt.

Kommt man ans Ende der Mailbahn, ſo muſs man ſeine Kugel durch den ſchon oben genannten eiſernen Bogen treiben. Hierzu nimmt man eine eigene, eiſerne Kugel (boule de Paſſe) die man zum Paſſiren auf die Stelle der ſeinigen ſetzt. Das Paſſiren geſchieht mit einem beſondern Inſtrumente, das die Geſtalt einer ganz kleinen Schaufel mit einem langen Stiele hat. Sein ſchaufelförmiger Theil iſt nur ſo groſs, daſs man die Kugel bequem damit fortſchleudern kann, es heiſst la Léve, und gewiſſe Bediente der öffentlichen Mailbahnen hatten davon den Namen Portes-Léves. Auſſer dergleichen Bahnen gebraucht man ſehr häufig den Stiel des Schlägels ſelbſt dazu, der deſshalb an ſeinem obern Ende Keil- oder Meiſselförmig geſchnitten iſt; auch braucht man keine beſondere Paſſierkugel ſondern kann ſeine gewöhnliche dazu nehmen.

Einrichtung des Spiels ſelbſt. Oeffentliche Mailbahnen giebt es bey uns nicht, ich würde alſo eine vergebliche Arbeit übernehmen, wenn ich alle Geſetze des regulirten Mail, die ſehr zahlreich ſind, hier mittheilen wollte; denn ſie paſſen gröſstentheils nur für das Spiel in beſter

Form, und ich habe es hier nur mit der Jugend zu thun, die das Spiel bloſs zur körperlichen Erholung und Uebung anwendet: ich werde folglich nur das anführen, was für ſie brauchbar iſt.

Es giebt vier Arten, dieſs Spiel zu treiben,

1. *Au Röuet, ohne Partheyen.* Hierbey ſteht jeder Spieler nur für ſeine Perſon und jeder kann nur für ſich gewinnen.

Die Kugeln werden an den Anfang der angenommenen Bahn gelegt und jeder Spieler ſchlägt, wenn die verloſte Reihe an ihn kommt, ſeine Kugel fort, jeder zählt ſeine Schläge und derjenige, welcher mit den wenigſten am Ende der Bahn die Kugel durch den Bogen bringt, hat gewonnen. Iſt die Parthie auf dieſe Art geendigt, ſo kann man gleich wieder zurück ſpielen bis zu dem Bogen der im Anfange der Bahn iſt.

2. *En Parthie, mit Partheyen.* Die Geſellſchaft theilt ſich hierbey in zwey Partheyen, und jeder Spieler arbeitet für den Gewinn derjenigen, zu welcher er gehört. Iſt aber die Zahl ungleich, ſo kann einer die Stelle von zwey Perſonen vertreten, indem man ihn zwey Kugeln ſtatt einer ſpielen läſst. Jeder Spieler zählt ſeine Schläge, und diejenige Parthey, welche ihre ſämmtlichen

Kugeln mit den wenigſten Schlägen durch den Bogen bringt, hat gewonnen.

Bey beyden Arten kann man auch eine beſtimmte Anzahl von Schlägen feſtſetzen, mit welchen jeder ſeine Kugel bis vor den Bogen bringen, das heiſst, zum *Durchgange* (en paſſe) ſtellen ſoll. Auf ordentlichen Bahnen ſetzt man ſich gewöhnlich mit 3 bis 4 Schlägen zum *Durchgange*; im Freyen muſs man ſich nach der Länge der angenommenen Bahn und nach den Kräften der jungen Spieler richten. Derjenige, welcher ſeine Kugel dann nicht mit den beſtimmten Schlägen ſo weit bringt, iſt ab; derjenige aber, welcher ſie in *weniger* Schlägen (en paſſe) bringt, muſs ſie wieder eine beſtimmte Zahl von Schritten 30, 40, 50 zurücktragen, und ſie von da noch einmal ſchlagen. Folgende Geſetze kann man bey beyden Spielarten überall annehmen.

1. Man kann ſeine Kugel zurecht legen, wenn ſie zum Schlage nicht bequem liegt, man nimmt ſie daher gern aus Hölungen, die den Schlag hindern und legt ſie auf eine höhere Stelle; nur darf man ſie weder vor noch rückwärts legen.

2. Wer im Schlagen ſeine Kugel verfehlt, (qui fait une pirouette) verliert einen Schlag, denn er muſs auch dieſen Fehlſchlag mit zählen, und das ſo oft, als er immer geſchehen mag.

3. Zerbricht der Schlägel, oder reiſst ſich die Maſſe vom Stiele los, ſo wird der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel liegt; liegt es aber vor der Kugel, ſo wird der Schlag gezählt.

4. Jeder, welcher zuerſt zum *Durchgange* kommt, (der Bogen ſteht auf einer Steinplatte, und es heiſst, man ſey en paſſé, wenn die Kugel bis zu dem Steine getrieben iſt. Im Freyen muſs man vor dem Bogen einen Querſtrich ziehen, weil kein Stein da iſt,) kann ſeine Kugel durchtreiben, ohne erſt auf die zu warten, welche noch nicht ſo weit ſind.

5. Zum Durchtreiben wird beym regulirten Mail zwar die Schaufel, La léve, oder der Stiel des Mail gebraucht; und derjenige, deſſen letzter Schlag die Kugel zufällig durch den Bogen jagte, muſs ſie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals ſchlagen; allein da alle dergleichen Sachen ſehr willkührlich ſind: ſo kann man auch ohne Léve ſpielen und die Kugel mit dem Schlägel durchtreiben. Zur Uebung des Augenmaaſses iſt dieſs noch viel vortheilhafter.

6. Liegt einem beym Paſſiren die Kugel eines Nebenmannes auf irgend eine Art im We-

ge, so darf man sie nicht wegnehmen, sondern muſs sehen wie man fertig wird.

7. Ist die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so wird sie für passirt angesehen und wenn sie auch durch Zufall wieder zurückliefe.

8. Stöſst man beym Passiren auf die noch nicht passirte Kugel eines andern und treibt sie durch, so wird auch diese für richtig passirt angesehen.

9. Steht die Kugel schreg vor dem Bogen, so darf man sie nicht mit der Léve drehend herum lenken, sondern muſs gerade damit fortstoſsen, sonst verliert man.

10. Verfehlt der Spieler die Kugel mit der Léve, so verliert er einen Schlag.

3. *Aux grands Coups, mit starken Schlägen.* Hierbey kommt es bloſs darauf an, wer seine Kugel mit einem einzelnen Schlage, oder mit einer vorher ausgemachten Zahl von Schlägen, am weitesten bringt. Der schwächere Spieler läſs sich hierbey etwas vorgeben. Gewöhnlich spielen nur zwey. Stöſst die Kugel des zweyten Schlägers an die schon fortgeschlagene des ersten; so hat jene gewonnen und wenn sie auch hinter dieser liegen bliebe.

4. *A la Chicane* spielt man im Felde, Alleen, Wegen, überall, und ist gezwungen die Kugel zu nehmen wie sie liegt, ohne ihre Lage verbessern

zu dürfen. Zum Ziel wird ein Baum oder irgend ein Paſs zwiſchen zwey Bäumen, Gebüſchen etc. feſtgeſetzt; wer mit den wenigſten Schlägen bis dahin gelangt, oder, bey gleicher Zahl von Schlägen, die Kugel am weiteſten hinaus bringt, hat gewonnen.

Dieſs ſind die vier gewöhnlichen Arten des franzöſiſchen Mail. Jede Spielergeſellſchaft wird ſich leicht ſelbſt beliebige Geſetze geben können; ich habe daher vieles überſprungen, was bloſs konventionell iſt.

In Frankreich iſt dieſs Spiel ſehr lange Zeit ganz ungemein geſchätzt. Wann es entſtanden ſey, iſt unbekannt; aber es iſt alt, obgleich nicht den Galliern bekannt. Carl V. verbot es, weil man zu ſehr Haſardſpiel daraus machte. Unter Ludwig XIV. war es das Spiel groſser Herren. Der König ſpielte es, ſo wie ganz Paris. Beſonders gewöhnlich war es in Provence und Languedoc. Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Maitre und ſeinen Commis. Der König hatte ſeinen ordentlichen Portemail, der ihm die Inſtrumente herbey trug und wer weiſs was noch für andere Bediente des Spiels. Weichlichkeit, Mode, ſo wie Karten und Würfel verdrängten dieſes ſehr geſunde Spiel, doch wird es noch immer ziemlich häufig in Frankreich getrieben.

Es empfiehlt ſich durch die mannichfaltige Bewegung, die es dem Körper im Freyen gewährt. Der Grad dieſer Bewegung hängt ganz von den Spielern ab; man kann langſam und geſchwind ſpielen. Selbſt mitten im Winter, wenn der Boden ſchneefrey iſt, kann man es anwenden. In Frankreich hielt man es daher für ein der Geſundheit ſehr zuträgliches Spiel und empfahl es, gegen alle Arten von Rheumatismus, als ſehr wirkſam. Es übt überdem Hand, Arm und Augenmaaſs ungemein, verlangt eine genaue Richtung der Kraft und ſichere feſte Haltung des Körpers bey aller Kraftäuſerung und iſt dabey vollkommen unſchuldig, indem es auch ohne allen Gewinnſt unterhält. Es iſt daher Groſsen und Kleinen zu empfehlen, aber die — Karten! die Karten ſind ſo bequem! —

18. Das Schottiſche Mail
oder
Golf. (Goff.)

„Die angenehmſte Sommerbeluſtigung der Schottländer iſt ein Spiel mit Schlägeln (clubs) und Bällen. Der Schlägel iſt kegelförmig, und

endigt sich in den Theil, welcher den Ball schlägt. Diese Stelle ist von Horn und mit Bley ausgegossen. Doch sind die Schlägel hierin bey guten Spielern von sechs Arten, nämlich der *gewöhnliche Schlägel* wird gebraucht, wenn der Ball auf einem guten, bequemen Boden liegt; der *Schraper* (Scraper) und *halbe Schraper*, im langen Grase; der *Löffel*, in einer Höhlung; der *schwere eiserne* Schlägel, zwischen Steinen und Koth, und der *leichte eiserne*, auf sandigtem Boden. Der Ball ist beträchtlich kleiner, als der beym Cricket aber viel härter, von Rossleder auf eine besondere Art mit Federn ausgestopft und gesotten.

Die Spielbahn kann zirkelrund, dreyeckigt oder ein Halbzirkel seyn. Die Zahl der Löcher ist nicht bestimmt, diess hängt stets von der Länge der Spielbahn ab. Die Entfernung eines Loches vom andern ist allgemein 1/2 Viertelstunde, (1/4 englische Meile). Hier ist das Spiel jedesmal geendigt, und diejenige Parthey, welche ihren Ball in den wenigsten Schlägen hinein bringt, hat gewonnen. Es können 2 bis 8 und mehr Personen zusammenspielen, aber unter 4 Personen ists am angenehmsten, weil alle Verwirrung wegfällt, die bey 6, 8, 10 oder 12 Spielern Statt findet. Ein unebener Boden erfordert mehr Genauigkeit und Sachkenntniss des Spielers, und um zu lernen, giebt man ihm

daher den Vorzug. Leichte Bälle sind gewöhnlich, wenn man mit dem Winde, und schwerere, wenn man gegen ihn spielt. Beym Anfange des Spiels kann der Spieler seinen Ball auf eine beliebige Erhöhung legen, um desto bequemer schlagen zu können: in der Folge aber ists nicht erlaubt. Man thut es vermittelst etwas Sandes oder Lehms. Der Ball, mit welchem man die Parthie anfängt, darf nicht umgetauscht werden, bis er das nächste Loch erreicht hat, wenn er auch bersten sollte. Wenn ein Ball verloren wird, so ist das Loch auch für die Parthey verloren. Wenn ein Ball zufälliger Weise aufgehalten wird, so kann der Spieler seinen Schlag noch einmal thun. Gesetzt es spielen vier Personen A und B gegen C und D, jede Parthey hat ihren Ball und spielt so:

A schlägt zuerst, nach ihm C, aber dieser treibt den Ball vielleicht nicht halb so weit als A; in diesem Falle schlägt D, sein Gehülfe, zunächst, und das heist, *Eins mehr* (one more), um den Ball so weit fortzubringen, als die Gegner, oder so viel weiter, als möglich. Ist dieses geschehen, so schlägt B den Ball des A, diess heist *ins Gleiche schlagen*, (the like) nämlich mit den Schlägen der Gegner. Wenn aber C und D wegen übler Lage ihres Balles, durch den Schlag *Eins mehr* den Ball nicht so weit brin-

gen können, als der erst *einmal* geschlagene Ball ihrer Gegner, so schlagen sie wechselseitig weiter, bis ihr Ball mit dem des A gleich ist, und dann erst kommt B zum Schlage. In dem Falle zählt man *Eins zu zwey*, *Eins zu drey* u. s. w. Liegen die Bälle gleich, oder ziemlich gleich, so schlagen die Partheyen abwechselnd."

Ich habe diese Beschreibung aus dem englischen übersetzt. Sie ist sehr unvollständig, aber man wird für die Jugend sehr leicht ein gut bewegendes Spiel daraus formen können, wenn es auch nicht ganz regelrecht schottisch ist. Der dazu gehörige Schlägel besteht aus zwey Theilen, wie beym Mail, ja man kann gerade zu einen solchen Maillet dazu nehmen. Genauer genommen, ist der Stiel etwa 3, 4 Fuſs lang, und steckt senkrecht in einem abgekürzten Kegel von festem Holze. Die abgestumpfte Spitze ist von Horn und mit Bley ausgegossen. Die Schläge werden gezählt, und es kommt darauf an, mit wenigern Schlägen das nächste Loch zu erreichen, als die Gegner. Da dieſs Spiel sehr viel Aehnlichkeit mit dem Mail hat, so bleibt mein Urtheil im Ganzen dasselbe, es verdient alle Empfehlung.

19. Das groſse Kugelſpiel.
(Jeu de Boules, Giuoco delle Pallatole.)

Die Zuſammenſetzung dieſes Spiels iſt die des Scheibenſpieles (ſiehe Seite 122) gar nicht verſchieden, aber ſein Gewand iſt auf eine ſehr vortheilhafte Art verändert; denn ſtatt der Scheiben werden hier Kugeln gebraucht. Ueber den Gang des Spiels habe ich hier nichts zu ſagen, man beliebe nur das zu leſen, was beym Scheibenſpiele geſagt iſt; aber über das Materiale und die dadurch veranlaſsten Veränderungen muſs hier das Nöthige nachgeholt werden.

Die Kugeln ſind von hartem Holze, 3, 4 Zoll und darüber im Durchmeſſer. Da die Perſonen nicht immer einzeln, oder nur in 2, ſondern auch in 3, 4 Partheyen, jede zu 2, 3 4 Perſonen getheilt, ſpielen: ſo ſind zu einem recht vollſtändigen Spiele 4 halbe oder ganze Dutzend Kugeln nöthig, jedes von anderer Farbe, um die abgeworfenen Kugeln der verſchiedenen Partheyen ſchnell unterſcheiden zu können. Allein auch ſchon mit 8 bis 12 nicht bemalten, ſondern bloſs bezifferten Kugeln können 4 bis 6 Perſonen vollkommen unterhaltend ſpielen. Zum Ziele wird eine kleinere Kugel gebraucht, ſo wie beym Scheibenſpiele eine kleinere Scheibe. Beym Abwer-

der Kugeln nach diesem Ziele ist es nicht gleichgültig, ob sie vorwärts, rückwärts, oder gar nicht in Umschwung (Rotation) kommen. Legt man sie auf die Hand, so dass sie beym Abwerfen über die Fläche derselben und der Fingerspitzen hinausrollen: so rollen sie auch, nach dem Niederfallen am Boden, weiter; wirft man sie durch einen gewissen Handgriff, den jeder leicht findet, ohne alles Umrollen fort, so werden sie am Boden immer noch beträchtlich fortlaufen. Anfänger müssen folglich dieses Fortrollen berechnen, oder vermeiden lernen. Jenes geschieht durch öftere Beobachtung, dieses dadurch, dass man beym Abwerfen die Kugel unter der Hand hat und sie folglich von oben fasst. Dann erhält sie eine Rotation, die ihrer Bewegung entgegen wirkt, und ihr Fortrollen am Boden fast ganz verhindert. Es ergiebt sich nun von selbst, dass die Kugeln in einem Bogen durch die Luft, nicht an der Erde weg, geworfen werden müssen.

Den bequemsten Spielraum gewährt ein freyer Sandplatz, hier rollen die Kugeln wenig oder gar nicht; den übungsvollesten eine ebene Wiese, denn hier muss das Rollen mit in Rechnung gebracht oder vermieden werden. Aber auch jeder Platz ist brauchbar, wenn man wenigstens 20 Schritte frey hat.

Durch die Kugeln ist' der Maasſstab dieſes Spiels viel gröſser als der des Scheibenſpiels; die abzuwerfenden Körper ſind ſchwerer, die Entfernung gröſser und dadurch wird der damit verbundene Spaziergang beträchtlicher; denn da von dem letzten Gewinner das Ziel bey jedem Gange von neuen 10, 16 bis 20 Schritte weit ausgeworfen wird: ſo ſpielt man ſich unvermerkt einige hundert Schritte auf dem Platze herum. Das Abwerfen der Kugeln erfordert ein genaues Abwiegen der Kraft des Armes, gehörige Schätzung der Schwere gegen die Entfernung des Wurfs. Bliebe der Spielplatz immer derſelbe, ſo würden ſeine Eigenheiten bald bekannt ſeyn; aber er ändert ſich bey jedem neuen Gange; immer erſcheinen andere Vertiefungen, Erhöhungen und Abdachungen. Dieſs muſs das Auge ausſpähen und ſie werden ein Gegenſtand der Beurtheilung. Hierzu geſellt ſich endlich noch das ſtete Abmeſſen der Kugelentfernungen. Dieſs alles macht das Spiel kunſtvoll, nützlich und intereſſant, ſo wie es durch Zufall, der die Kugeln bald ſo, bald ſo jagt, ungemein unterhaltend wird. Es verdient daher eine recht allgemeine Aufnahme bey jungen und erwachſenen Perſonen. Bey den Franzoſen iſt es unter dem obenſtehenden Namen, ſo wie auch unter dem des *La Bauche* gewöhnlich.

Bey den Italienern heiſst es *il giuoco delle Pallotole*, und wird von 4 bis 6 Perſonen geſpielt, die ſich in 2 Partheyen theilen. Die Kugeln haben wohl 6 Zoll im Durchmeſſer, und ſind auf der einen Seite mit Bley ausgegoſſen, um ſie ſteter zu machen. Die Points zählt man bis 21 und wenn die eine Parthey noch nicht 11 hat, indem die andere ſchon 21 zählt, ſo hat ſie das Spiel *doppelt* verloren.

Das Schottiſche Ourling iſt im Grunde wohl daſſelbe Spiel, nur in anderer Form. Man ſpielt es auf dem Eiſe mit 40 bis 60 Pfund ſchweren, halbkugelförmigen Steinen, die oben mit einem hölzernen oder eiſernen Handgriffe verſehen ſind. Vermittelſt derſelben ſchleudert man ſie auf der Oberfläche des Eiſes nach einem Ziele fort. Jeder Spieler ſucht den ſeinigen ſo nah als möglich daran zu bringen und diejenigen ſeiner Mitſpieler davon wegzuprallen. Man ſehe Pennants Reiſen I. S. 206. Es muſs ein ſehr geſundes Spiel ſeyn.

20. Das kleine Kugelſpiel.

Dieſes Spiel hat für Knaben viel Intereſſe, daher findet man es überall im Gange. Da es ſowohl im Hauſe als auch im Freyen getrieben

werden kann, mäſsige Bewegungen giebt und das Augenmaaſs übt: ſo verdient es, hier mit aufgenommen zu werden.

Die dazu gehörigen Kugeln ſind entweder von einer ſchlechten Art Marmor gemacht, oder auch nur von Thonerde im Töpferofen gebrannt, einen kleinen Zoll im Durchmeſſer. Man kann damit ganz ſo ſpielen, wie beym obigen Kugel-oder Scheibenſpiele, indem man eine von dergleichen Kugeln zum Ziele nimmt. Gewöhnlich aber ſpielt man auf mancherley Art, um die Kugeln ſelbſt. Man macht ein Loch einer Fauſt groſs in den Boden, welcher ziemlich eben und feſt ſeyn muſs. Der Spieler können 2, 3, 4 und mehr ſeyn. 3 bis 5 Schritt von dem Loche iſt die Stelle, von wo aus die Kugeln nach dem Loche geworfen werden. Hier ſtellt ſich ein Spieler nach dem andern hin und wirft die beſtimmte Anzahl Kugeln ab. Wie groſs dieſe ſeyn ſoll, wird allemal unter den Spielern ausgemacht, man kann daher nur mit einer oder zwey Kugeln werfen, aber auch dieſe Zahl immer fort vermehren, bis man nicht mehr in die Hand faſſen kann; man wirft daher oft mit 6, 12, 24 und mehr Kugeln auf einmal nach dem Loche. Jeder ſucht gleich recht viel hinein zu bringen, denn nach der Zahl derſelben richtet ſich in der Folge die Ordnung

der Spieler. Hat nun jeder Spieler geworfen, so kommt es jetzt noch darauf an, diejenige Kugeln, welche sich rings um das Loch her verlaufen haben, ebenfalls hinein zu spielen. Derjenige welcher die meisten Kugeln im Loche hat, macht damit den Anfang. Er stößst mit dem krummgebogenen Zeigefinger eine Kugel nach der andern ins Loch und es steht ihm dabey frey, welche er nehmen will; gewöhnlich wählt man diejenigen, welche dem Loche die nächsten sind. Aber er darf jeder Kugel nur einen einzigen Stoſs geben. So lange er mit solchen einzelnen Stöſsen Kugeln ins Loch rollt, kann er immer weiter in dieser Arbeit fortfahren; miſslingt es aber bey irgend einer: so folgt ein anderer Spieler, nämlich derjenige, welcher nach ihm die meisten Kugeln ins Loch warf. Auf diese Art spielt man in der Reihe fort. Derjenige, welcher die letzte Kugel ins Loch bringt, hat sie alle gewonnen. Darauf geht das Spiel vom Neuen an wie oben, und der Gewinner kommt zuerst zum Wurfe.

Bey dem Fortstoſsen mit dem Zeigefinger gilt dieſs Gesetz: Wenn man zu einer Kugel kommt, die man nicht wohl ins Loch bringen kann, so muſs man sie doch wenigstens demselben *näher* bringen und darf sie nicht mit Fleiſs weit darüber hinausstoſsen. Besonders gilt

dieſs bey der letzten Kugel, auf welche alles ankömmt.

Ich habe noch auf andere Arten Knaben damit ſpielen geſehen. Sie ſetzen die Kugeln in eine Reihe, einer ſo viel als der andere. Dann tritt einer nach dem andern 5 bis 8 Schritte vor dieſe Fronte und rollt eine Kugel nach derſelben hin. Jedes Stück, das er dadurch aus der Reihe ſtöſst, gehört ihm.

Oder: A ſetzt ſich aus, d. i. rollt ſeine Kugel ab, B rollt die ſeinige nach ihr, C rollt nach der des A oder B. D nimmt mit ſeiner A B C aufs Ziel u. ſ. w. Wer des Andern Kugel trifft, erhält jedesmal von ihm eine als Gewinn.

Die Griechiſchen Knaben hatten ein *Nuſs-Spiel*, welches Ωμιλλα hieſs. Sie beſchrieben an dem Boden einen kleinen Kreis, ſtellten ſich in eine kleine Entfernung und warfen mit Nüſſen darnach. Derjenige, deſſen Nuſs im Kreiſe liegen blieb, erhielt die übrigen ſeiner Mitſpieler, die ſich daraus verlaufen hatten*).

Dieſs Spiel kann nicht nur mit Nüſſen, ſondern auch mit den obigen Kugeln nachgemacht

*) Jul. Cäſ. Bulengerus de ludis veterum in Gronovii Theſauro. Tom. VIII. p. 920.

werden. Ein Kreis mit Kreide ist bald gemacht. Jeder Mitspieler wirft eine Kugel nach demselben. Bleibt von allen nur *eine* darin liegen, so gewinnt ihr Besitzer alle verlaufenen. Haben zwey Spieler a und b jeder Eine hineingebracht: so müssen sie stechen, d. i. sie müssen jeder noch eine abwerfen. Bringt dann nur seiner seine 2te Kugel hinein, so gewinnt er alle übrigen; bringen aber Beyde die Kugeln wieder in den Kreis, so muss vom Neuen gestochen werden. — Will man aber diess öftere Stechen vermeiden: so gebe man dem Kreise einen Mittelpunct und lasse jedesmal die Kugel gewinnen, welche ihm am nächsten liegt. — Ist gar keine Kugel im Kreise liegen geblieben, so gewinnt diejenige, die demselben nur am nächsten ist.

21. Das Billard.

Die Vortrefflichkeit dieses Spiels hätte mich leicht verleiten können, hier eine Beschreibung davon zu liefern, wenn es meine Sache wäre, Wasser in den Fluss zu tragen. Ueberall findet man Billards, und Spieler, welche Anweisung geben können. Zum Ueberfluss verweise ich noch auf ein ziemlich gutes Buch über dieses Spiel, Namens: *Anweisung und Regeln zum Billard-*

Spiel von C. G. Huhn. Leipzig 1791. 90 S. *8vo.* übergehe alle gewöhnlichen Spielarten, und laſſe mich hier nur auf die Beſchreibung von zweyen ein, die bey uns wenig oder gar nicht bekannt ſind.

Das befeſtigte Billard.

iſt meines Wiſſens bey uns nirgends üblich, aber wohl in England, von wo ich es herüberhole und eine Beſchreibung davon gebe, die hoffentlich jedem Billardſpieler genugthuend ſeyn wird.

Die Billardtafel (man ſehe Zeichnung 9) iſt durch eine Linie über die Mittellöcher in zwey gleiche Theile getheilt. Hierdurch entſtehen *zwey feindliche Quartiere* zum Exempel ſey das eine *Oeſtereichiſch*, das andere *Franzöſich*. Jedes hat 5 Forts von Holz, in Geſtalt von Caſtells gemacht, inwendig zum feſtſtehen ſtark mit Bley beſchwert, und eine ähnliche doch dreyſeitige *Batterie* die vor dem mittelſten Fort ſtehet. An der Fronte eines jeden Fort, nach des Feindes Seite hin, macht ein *kleines offenes Thor* den Eingang zu einem *Gewölbe*. Beyde ſind ſo groſs, daſs eine Billard - Kugel bequem hinein geht, um das Fort zu attaquiren. Im Gewölbe der Forts hängt eine kleine *Glocke*, ſobald der attakirende Ball dieſe zum Klingeln bringt; iſt das Fort erobert. Im Oeſtreichiſchen Quartier ſind

alle Forts und die Batterie *weiß* gemalt, wie von Stein; im französischen *roth*, wie von Backstein; dort wehen auf der Fronte über dem Thore eines jeden Forts *weiße*, hier *rothe Fahnen*. Die Batterien sind ohne Fahnen. Die beyden Forts, welche den Mittellöchern, oder dem feindlichen Quartire am nächsten stehen heißen *vordere* oder avancirte Forts, die andern vor den Ecklöchern, *hintere* oder Reserve-Forts. Das mittelste heißt das *große* Fort, weil es größer ist als die andern. Auf dem Mittelpunkte des Billards steht der *Paß*, durch welchen der *Angriffsball* erst *passiren* muß, ehe man die feindlichen Forts damit angreifen kann. Er ist just wie ein Fort eingerichtet, und hat einen Durchgang für die Kugel, der sich auf beyden Seiten in ein offenes Thor endigt. Da die eine Hälfte des *Passes* auf östereichischem, die andere auf französischem Boden liegt, so ist jene *weiß* diese *roth* gemahlt, und über dem Thore jener steht eine *weiße*, hier eine *rothe* Fahne.

Die Stellung dieser 13 hölzernen Körper ist nach den Löchern und den Stößen der Bälle berechnet, so daß mancherley Schwierigkeiten entstehen, deren Vermeidung und Ueberßteigung für die Spieler sehr viel Interesse haben muß. Die Linien, womit in der Zeichnung die Tafel getheilt ist, geben über je-

ne Stelle die beſte Aufklärung. Jeder Tiſchler verfertigt dieſe kleine Feſtungswerke. Eine nähere Anleitung für ihn liegt im Folgenden:

c, c, c, c, die 4 *Vordern* oder *Avancirten Forts*. Höhe, fünf und einen halben Zoll, Breite und Länge, fünf Zoll, im Viereck.

d, d, d, d, die 4 *Hintern* oder *Reſerve Forts*. Höhe und Länge, fünf und einen halben Zoll. Sie ſind nicht viereckicht, ſondern auf der einen Seite abgerundet und daher der Hälfte eines Cylinders ähnlich, wenn er längſt ſeiner Axe durchſchnitten wird.

f, f, die beyden *Großen Forts*. Höhe, fünf und einen halben Zoll, Breite und Länge, ſechs und und einen Viertel Zoll.

b. Der *Paß*. Höhe fünf und einen halben Zoll, Breite ſechs und einen Viertel Zoll, Länge ſieben Zoll.

g, g die *Batterien* ſind dreyeckicht, ohne Thor. Hoch 3 Zoll. Die Breite am äuſserſten Ende zwey und einen halben Zoll, ihre beyden längſten Seiten jede drey und einen halben Zoll.

Die *Thore* und *Höhlungen* in den Forts und dem Paſse, wo hinein der attakirende Ball gehen muſs, ſind hoch drey Zoll, breit zwey und einen halben Zoll, tief zwey bis drey Zoll.

Die *Glocke* in den kleinen Gewölben der Forts hängt, anderthalb Zoll hinein, im Innern derſelben.

Die Bälle ſind, wenn man dieſs Maaſs beobachtet, einen und drey Achtel Zoll im Durchmeſſer. Alles angegebene Maaſs iſt engliſch, jeder Zoll enthält daher 13 Leipz. duodecimal Linien.

Regeln und Geſetze. Zur Schonung des Raums heiſse S *Spieler*. G *Gegner*, F *Fort*.

1. Es ſpielen nur 2 Perſonen, bis 20 Points, und derjenige macht den Anfang, welcher einen Ball an die gegenüberſtehende kurze Bande ſtöſst, und ihn der am nächſten bringt, vor welcher er ſteht. Er erhält auch das Quartier das er am liebſten will, — denn viele ſind auch im Spiele ächt öſtereichiſch, oder franzöſiſch geſinnt, — und macht den Anfang des Angriffs.

2. Jeder hat 3 Bälle, *einen* Angriffsball und zwey Vertheidigungsbälle.

3. Sie werden auf die Linien geſtellt, die von einem Reſerve F. zum andern geht, der Angriffsball in die Mitte, die andern beyden neben ihn zur Seite. Dieſe Linie heiſst das *Lager*.

4. Der zur franzöſiſchen Seite gehörige Angriffsball iſt blau gefleckt, und die Vertheidigungsbälle haben kleine ſchwarze Ringel; auf der öſtereichiſchen Seite iſt jener weiſs und dieſe haben ſchwarze Flecken. Doch das ſteht in eines jeden Belieben.

5. Die Attake geſchieht von beyden Seiten in beſtimmter Ordnung, nämlich man *paſſirt* erſt

dann nimmt man die *vordern* F, hierauf die *hintern*, endlich das *große* F. Hiervon darf man nicht abweichen.

6. Vor der eigentlichen Attake muſs man alſo erſt *paſſiren*, das heiſt, ſeine Kugel durch den Paſs bringen.

7. Iſt dieſs geſchehen, ſo nimmt man die Fahne von der feindlichen Seite des Paſſes; dann kann man eines der vordern F. angreifen.

8. Nimmſt du die Fahne nicht herab, ſo muſst du von neuem paſſiren; doch iſts nicht nöthig, hierbey den Ball erſt wieder ins Lager zu bringen.

9. Wenn du ein F des G nimmſt, ehe du paſſirt biſt, und des G Fahne herabgenommen haſt, ſo verlierſt du 2 Points, und muſst mit dem Balle wieder ins Lager.

10. Iſt der Paſs aber ordentlich gemacht und dann ein F genommen, ſo wird dann der Ball beym nächſten Stoſse vom Lager aus geſpielt; d. h. du muſst erſt ins Lager zurück.

11. Iſt der Paſs geſetzmäſsig einmal gemacht, ſo braucht man im ganzen Spiele nicht wieder zu paſſiren.

12. Die Einnahme eines F gilt 4 Points; aber wenn du nach der Einnahme eines F die Fahne nicht herabnimmſt: ſo muſst du das Fort noch einmal nehmen, um jene Points zu gewinnen.

13. Zum Nehmen eines F muſs der Attakirball nicht bloſs hereinlaufen, ſondern die Klingel muſs klingeln, ſonſt iſts ungültig.

14. Der Angegriffene kann ſeine F vertheidigen, oder ſeinen Angriffsball in des G Quartier ſpielen, um deſſen F anzufallen.

15. Kein F kann anders genommeu werden, als mit dem Angriffsballe; wer es mit einem Vertheidigungsballe thut, verliert 2 Points und muſs wieder ins Lager.

16. Wenn der S mit einem Balle des G ſpielt, ſo muſs er ins Lager gelegt werden, wenn es der G verlangt.

17. Die Vertheidigungsbälle kann jeder einzeln oder zuſammen in des G Quartier ſenden.

18. Wer nicht in der oben Nr. 5 vorgeſchriebenen Reihe bleibt und ein F früher einnimmt, welches ſpäter genommen werden müſste, verliert 2 Points, und muſs ins Lager zurück.

19. Wenn ein F erobert, oder der Ball verlaufen (in ein Loch gemacht), oder verſprenget iſt, ſo muſs ihn der S ins Lager ſetzen. Thut ers nicht, ſo darf er für kein F, das er fernerhin nimmt, etwas rechnen, bis der Ball ins Lager geſetzt iſt.

20. Wenn du ein F durch Sturmlaufen, oder auf andre Art genommen haſt, und der G nimmt den Ball aus demſelben, (es geſchehe nun, um

ihn ins Lager zu ſtellen, oder in anderer Abſicht) nimmt aber die Fahne nicht herunter: ſo iſt demungeachtet das F als genommen zu betrachten und die Fahne muſs abgenommen werden.

Anmerkung. Man hat ein E mit aller Kraft angegriffen, aber der G vertheidigt und bewacht es zu gut; dann iſt oft Kriegsliſt das beſte. Du bringſt deinen Ball in einen bequemen Winkel, ſtöſst ihn gegen die entgegen geſetzte Bande, ſo daſs er par Bricolle ins F geht. Dieſs heiſst mit *Sturmlaufen* nehmen.

21. Wenn der S einen feindlichen Ball in einen ſeiner eigenen F ſpielt, das noch nicht genommen iſt, ſo macht er dadurch einen *Kriegsgefangenen* und gewinnt 6 Points. Spielt er ihn aber in ein ſchon genommenes F, ſo iſt der Ball nicht Kriegsgefangen, doch gewinnt der S dadurch 2 Points.

22. Spielt er des G Ball in deſſen eigenes F, ſo gewinnt er 2 Points.

23. Wenn der S einen oder mehr Bälle des G *macht*, (in ein Loch bringt,) ſo gewinnt er für jeden 2 P. Wenn er aber einen oder mehrere ſeiner eigenen Bälle macht, (ſich verläuft,) ſo verliert er für jeden 2 P.

24. Sprengt der S einen oder mehr Bälle des Gegners vom Billard, oder auf ein F, (alle Be-

festigungswerke sind nämlich oben ganz platt) oder auf die Bande; so gewinnt er für jeden 2 P.; thut er dasselbe mit seinem *Eigenen*, so verliert er auch für jeden 2 P.

25. Sprengt der S. des G, Ball auf eine der vorigen Arten, oder macht ihn und erobert durch den Stoss zugleich ein feindliches F: so gewinnt er 6 P. Ist es aber ein schon genommenes F, oder eins, das noch nicht an der Reihe des Eroberns ist; so verliert er 2 P.

26. Spielst du deinen Ball in eines deiner eigenen F, oder in ein feindliches noch nicht genommenes, oder noch nicht an der Reihe seyendes: so verlierst du 2 P.

27. Jeder gemachte, oder auf obige Art (24) gesprengte Ball muss wieder ins *Lager*. Stünde hier zufälliger Weise schon ein Ball, so muss jener dicht dahinter gesetzt werden, doch so, dass er ihn nicht berührt.

28. Wer ein schon genommenes fahnenloses F nochmals nimmt, verliert 2 P.

29. Wenn des Gegners Ball wegen eines davor liegenden F von dem S nicht gesehen werden kann, und er, der S. hat doch Lust, par bricolle auf ihn zu spielen; so kündigt er es mit dem Worte an; *ungesehn!* Trifft er dann den Ball so gewinnt er 2, aber im Gegentheil verliert er 2 P.

30. Trifft er im vorigen Falle, aber *verläuft* sich selbst in ein Loch, in ein eigenes F, oder in ein feindliches, das schon genommen ist, oder noch nicht genommen werden kann, oder *versprengt* er sich auf obige Art (24); so verliert er 2 P. und rechnet für den getroffenen Ball nichts.

31. Gesetzt ein Ball des G liegt vor irgend einem F des S, das noch nicht genommen ist. Dieser hat Lust auf ihn par bricolle zu spielen, ob er ihn gleich vor dem F nicht sehen kann: so gewinnt er 6 Point, wenn er den Ball in sein F bringt und dadurch zum Kriegsgefangenen macht. Auch muss der Gefangene dann ins Lager zurück.

32. Sagt der S. *ungesehn!* so kann diess aber erst untersucht werden, vom G, dem *Anmerker* oder sonst Jemand.

33. Macht der S. einen Vertheidigungsball des G, oder sprengt er ihn auf obige Arten (24) so muss bekanntlich dieser Ball ins Lager zurück. Sind hier aber beyde Stellen der Vertheidigungsbälle offen, so kann sein Herr ihn stellen, auf welche er will.

34. Werden die beyden Bälle mit der Masse oder dem Stosskegel (Queue) zugleich getroffen: so ists ein Fehler und die Wirkung eines solchen Abstosses ist ungültig. Auch bleibt es dann bloss dem G überlassen, ob er damit

weiter ſpielen, oder den des fehlſtoſsenden S ins Lager ſetzen laſſen will.

35. Jeder Fehlſtoſs, das Verlaufen, und Verſprengen (24) des eigenen Balls gilt 2 P., und es kommt dann bloſs auf den Gegner an, ob er ferner darauf ſpielen oder ihn ins Lager removiren will.

36. Das Blaſen, Aufhalten der Bälle, das Spielen auf einen noch laufenden, das Hindern eines Stoſses und das Aufhalten *beyder* Füſse vom Boden, indem man ſtöſst, gilt 2 P.

37. Wer zuerſt 20 zählt hat gewonnen. Jedes Fort regelmäſsig genommen gilt 4.

Man kann übrigens die Geſetze des *einfachen Billard* (en deux oder partie blanche) nach belieben auf dieſes Spiel anwenden.

Kegelbillard oder Piroli.

Die 5 elfenbeinernen Kegel, jeder etwa 2 und ein Viertel bis einen halben Zoll hoch, werden auf die Mitte des Billards geſtellt. Der König ſteht juſt in der Mitte, auf dem Flecke der *Caroline*; die andern auf den Ecken eines Vierecks, deſſen Winkel nach der Mitte der vier Banden hinweiſen. Ihre Entfernung von einander iſt dem Durchmeſſer der Kugeln gleich. Bey dieſem Spiele gelten die Geſetze des einfachen Billards (en deux) überall;

das *Machen* der Bälle, das *Verlaufen, Sprengen, Versprengen* u. s. w., alle Fehler und Verdienste werden so berechnet; auch geschieht das *Aussetzen* auf gleiche Art. Man spielt bis 16. — Man kann es auch als Quarambole spielen. Die besondern Gesetze dieses Spieles bestehen in folgenden. (B heist Ball, K. Kegel, G. Gegner).

1. Werfe ich mit meinem *eigenen* Balle einen K, so verliere ich 2 P.

2. Thue ich eben das, aber mit des G. B., so gewinne ich 2 P.

3. Werfe ich den König *allein* um mit *meinem* B, so verliere ich 5 P.

4. Thue ich dasselbe mit des G. B., so gewinne ich 5. P.

5. Mache ich mit des G. B. just so viel K, als zugleich mit *meinem* B: so werden nur die *letzten* als Verlust berechnet.

5. Mache ich aber mit des G. B. 2. K., und mit *meinem* nur *einen*, so gewinne ich nur 2 P. weil für den letztern 2 P. abgezogen werden.

7. Mache ich mit des G. B. eine K, aber *verlaufe* mich zugleich: so wird blos für das Verlaufen gerechnet, und ich verliere 2 P.

8. Werfe ich durch des G. B. eine K, und mache zugleich den B: so gewinne ich 4 P.; wenn ich zugleich 2 K. werfe, 6. P. u. s. w.

9. Mache ich einen B, werfe aber mit *meinem*

B einen K, so zählt nur der letzte zu meinem Verluste.

10. Werfe ich durch des G. B alle K auf einmal, so hab ich die Parthie sogleich gewonnen; allein auch sogleich verloren, wenn ichs mit meinem eigenen B that.

11. Bleibt ein B zwischen den K stehn, so wird er ordentlich *herausgespielt*, und hat er beym Hineinlaufen einen K geworfen, so wird dieser erst auf der Stelle aufgerichtet, wo er liegt, und sollte es auch dicht neben dem B seyn. Hierauf kommt es erst zum Herausspielen des B, und ist dieser Ball herausgestoſsen, dann wird jener K an seinen ordentlichen Platz gestellt. Alles, was dabey geworfen wird, kommt nach den obigen Regeln in Rechnung als Plus, wenn es des G. B warf, aber auch als Minus, wenn es der meinige that.

Anmerkung, Das Aufstellen jenes K geschieht deſswegen, weil er von dem B beym Herausspielen geworfen werden könnte, lieſse man ihn liegen, so wäre dieſs nicht möglich. Bey diesem Herausspielen ist viel Vorsicht nöthig. Ist es mein B, so muſs ich ihn heraus auf den des G spielen: so gut es gehen will. Ist es aber des G. B, so ist es rathsam, ihn nur leise zu treffen: denn alsdann muſs der G selbst das Herausspielen übernehmen.

Es ist gar keinem Zweifel unterworfen, dafs das Billard eines der vollkommensten Spiele sey. Es interessirt durch grofse Mannichfaltigkeit der vorkommenden Fälle, die ins Unendliche geht, weil die Lagen der Bälle, ihre Entfernungen und Winkel zu den Löchern unabsehbar verschieden sind; durch Mannichfaltigkeit der Mittel, den jedesmal vorliegenden Fall zu behandeln; durch das damit verknüpfte sinnliche Beobachten und Beurtheilen der Winkel und Entfernungen, der Art des Stofses, die hier am besten anzuwenden ist, und der Abwiegung der Kraft des Arms und der Hand zum Stofse. Alles diefs gewährt für den Geist eine mäfsige Anstrengung, und giebt ihm Gelegenheit in der gehörigen Leitung des Körpers ein stilles Vergnügen zu finden. Hierzu kommt endlich noch die sehr heilsame Bewegung des Körpers, die zwar nur mäfsig, aber daher für manche Zeiten, besonders nach Tische und nach sitzenden Arbeiten, um desto zweckmäfsiger, durch einige Dauer dennoch sehr wirksam, und durch die unzähligen damit verknüpften Bewegungen und Stellungen des Körpers sehr vortheilhaft ist. Alle diese guten Seiten des Billards sind auch für die etwas herangewachsene Jugend geniefsbar, warum, das sieht Jedermann leicht von selbst ein. Ich würde eilen, sie zu dieser Uebung zu führen, um ih-

ren Beobachtungsgeiſt' und ihre Beurtheilungskraft an ſinnlichen Gegenſtänden zu ſchärfen; denn beyde ſind von äuſſerſt groſsen Einfluſſe, weil wir der Körperwelt erſt mit dem Tode entfliehn können. Auch kann dieſes Spiel viel zur Geſchicklichkeit und Biegſamkeit unſers Körpers beytragen. Schade, ewig ſchade, daſs man allmählig anfängt, das Billard zu einem Spiele des Gewinns zu machen, hierzu iſt es viel zu edel; ferner, daſs es ſo koſtbar durch die dazu gehörigen Anſtalten wird, und daher nur von reichen Familien angeſchafft werden kann. Es giebt indeſs ganz kleine Billardtafeln, die man mit allem Zubehör für 10 bis 15 Thater anſchaffen kann, und die dennoch ſehr brauchbar ſind.

Mein, im Allgemeinen über das Billard gefälltes Urtheil, gilt auch im vollen Maaſse von beyden oben mitgetheilten Arten deſſelben. Durch den Zuſatz von *Feſtungswerken* erhält das Spiel noch weit mehr Mannichfaltigkeit, wird gedankenvoller und noch unterhaltender. Daſſelbe gilt, doch nicht ganz in dem Maaſse, vom Piroli.

Die Natur des Billards macht es deutlich genug, daſs viel Uebung nöthig ſey, ehe man ein guter Spieler wird; wenigſtens möchte es wohl, obgleich natürliche Anlage vieles thut, keinem ſo bequem gehen, als dem lieben Ignatius Lojo-

la, der zwar dieſs Spiel gar nicht verſtand, aber einem fertigen Spieler dennoch die Parthien, vermöge eines Mirakels, abgewann. Durch Wunder wird freylich dem Körper und Verſtande alles leicht.

22. Das Kugelwerfen.

(plattdeutſch: Ihsboſseln, auch Klootſcheten.)

In den nördlichen Marſchgegenden Deutſchlands, an den Ufern der Nord und Oſtſee, hat unſre Nation ein Kampfſpiel, welches im Winter, wenn Gräben und Moräſte feſt gefroren ſind, von Jung und Alt, ja häufig ſelbſt von ganzen Dorfſchaften geſpielt, und durch fröliche Trinkgelage gefeyert wird. Es verbreitet dort mehr Leben unter den Menſchen, weckt den Unternehmungsgeiſt, und macht die Stärke des Armes und der Hand ſchätzbarer, als in ſolchen Gegenden, wo man dieſs Spiel nicht kennt. Es ſezt eine ziemlich ebene Fläche voraus, und verlangt zum Materiale nichts, als Kugeln von hartem Holze, 6 bis 32 Loth ſchwer, welche durchlöchert, und mit Bley ausgegoſſen ſind. Die Spielenden bilden 2 Partheyen, und ſtellen Mann

gegen Mann. Man sezt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nun darauf an, welche Parthey ihre Kugel mit den wenigsten Abwürfen zum Ziele bringt, das oft bis drey Viertel Meilen entfernt ist.

Es können auf beyden Seiten mehrere werfen, so daſs sich auf dieser A, B, C, etc. auf jener a, b, c, etc. ablösen; so daſs A gegen a, B gegen b, C gegen c wirft. Haben alle durchgeworfen, so fangen A a wieder an u. s. w. Diejenigen, welche nicht am Wurfe sind, gehn auf der Bahn voraus, zeigen dem Werfer die beste, das ist, seine solche Stelle an, wo die Kugel beym Niederfallen noch weiter rollt und geben Acht auf die fallende Kugel. Man hat drey besondre Spiele, oder vielmehr Werfarten bey diesem Spiele, denn man wirft *unter* und *über* der Hand und mit einem *Schwunge*. Hat man ausgemacht, daſs man vom Ende der Bahn wieder zum Anfange zurückwerfen will, so bekommt die Parthey, die ihre Kugel am weitesten brachte, noch einen Vortheil, der im folgenden besteht. Gesezt a habe mit dem zwanzigsten Wurfe 40 Schritte über das Ziel hinaus, bis nach Y geworfen; A aber nur bis nach X, so daſs ihm etwa noch 20, 30 Schritte bis zum Ziele fehlten: so tritt beym Zurückwerfen a oder sein Nachfolger b nicht auf Y, sondern auf X, und A, oder

dessen Nachfolger B auf Y, mithin kommt das, was a mehr warf, dem B zum Schaden und so umgekehrt.

Werfen nur 2 Personen gegen einander, so steckt man das Ziel minder weit. In Ditmarschen ist diess Spiel sehr gewöhnlich, und eine Dorfschaft sucht nicht wenig Ruhm darin, wenn sie der andern im Ihsbosseln den Rang ablief. Man sieht Knaben aus dem Dorfe A, mit denen aus B im Handgemenge, weil A den Sieg in jenem Spiele nicht über B erhalten hatte, und dann hört man wohl: Syn Jü uck Kirls, jü könnt ja ihsbosseln, als ehn döde Hehn! — Auch für die gebildetere Jugend ist diess Spiel unter Einschränkung und nöthiger Vorsicht empfehlungswerth, denn Sie, die ihren Körper durch sitzende Arbeit zu schwächen, so viel Anlass hat, bedarf der Bewegung weit mehr, als jene rüstigen Landleute; für sie ist Wetteifer in körperlicher Thätigkeit sehr zweckmässig, und vielleicht in vieler Rücksicht noch heilsamer, als in geistiger. Eine richtig und scharf werfende Faust ist mehr werth, als eine geladene Pistole, denn sie fehlt gemeiniglich, wenn wir sie brauchen; jene ist immer unser treuer Gefährte. Ueberhaupt kann diess Spiel zur Gesundheit, zur Stärkung und Ausbildung des Körpers seinen Theil beytragen, noch mehr, wenn man es oft zum Ge-

setze macht, auch die linke Hand zum Werfen zu gebrauchen. Die Schwere der Kugeln richtet sich nach der Kraft des Knaben oder Jünglings, daſs man nicht in den Wurf treten müſse, versteht sich von selbst. Ein ins Einzelne gehendes Urtheil über dieses Spiel, findet sich in Ehlers Betrachtungen über die Sittlichkeit der Vergnügungen. Leipzig 1790. O wie wahr ist es, vortrefflicher *Ehlers*, „zur Behauptung der allgemeinen Gerechtsame des menschlichen Geschlechts, ist es höchst wichtig, daſs viel Muth, Kraft und Leben unter den Menschen sey, und sie erhalte."

d) Kegelspiele.

23. Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es ist zu bedauern, daſs dieſs Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard verdrängt wird, denn es ist weit leichter zu haben, als dieses, und in vieler Rücksicht unendlich besser, als die Kartenspiele. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, um es vielen Personen, die es nur

dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen. Es giebt zwey Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das *lange Kegelschieben* auf einer langen Kegelbahn, und das *kurze* auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bey welcher die Spieler beym Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bey beyden ist die Spielmethode folgende: Jedem, der 6, 8, oder 12 Spieler, werden 12 oder 16 oder 24 Points unter seinem Namen geschrieben, d. h., sie werden ihm im *Stamme angeschrieben*; diese sind gleichsam eine *Schuld*, oder ein *Minus*, was er abverdienen muss. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. So bald als er nach und nach durch mehrere Würfe, die bestimmten Points gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im *Stamme* hat; so werden alle darüber geworfenen Kegel sein *plus*; das nennt man, sie werden ihm *gut geschrieben*, und von den andern Spielern, die noch *minus* haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen. um bald und so viel als möglich *plus* zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, dass Einige schon plus

haben und Andere dagegen noch minus, ſo wird jenes ſummirt, und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch ſo lange geworfen, bis das Plus dem Minus juſt gleich iſt, dann endigt ſich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus, d. i. noch Kegel im *Stamme* haben, bezahlen jeden Kegel an die andern. Die Schwierigkeit iſt hierbey durch den lezten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, d. i. das Spiel *auszumachen.* Wenn zum Beyſpiel der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geſchrieben oder plus hat, und dagegen D 3, E 6, und F 7 minus, ſo daſs hier 16 minus und dort 15 plus ſind: ſo *darf* derjenige, an welchem die Reihe des Werfens iſt, nur noch *Einen* Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl ſeiner gemachten Kegel abgezogen u. ſ. w.

Die vorzüglichſten Geſetze der Kegelbahn ſind folgende:

1) Niemand darf über das beſtimmte Mal hinaustreten. 2) Wer nichts trifft, dem wird ein Kegel abgeſchrieben. 3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinaus geworfen wurde, kann keine gültige Kegel werfen, und ihr Werfer verliert 1. Dagegen iſt jeder Wurf neben das Brett, oder an die Seitenwände der Bahn gültig. 4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe ſie über das Wurfbrett hinaus iſt, ſo darf noch

einmal geworfen werden. 5) Prellt sie einen Kegel vom Leg, (hölzernen oder blechernen Fundamente, worauf die Kegel stehn) so, daſs er auſſer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht, anzusehn; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht. 6) Der König *allein*, gilt stets 3; der vorderste Eckkegel im Stamme 2, aber beym *Ausmachen* 2 und auch nur 1, wie es das Ausmachen erfordert. 7) Wenn nur noch 3, 4, oder 5 Kegel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich Jemand: so muſs er seinem Nachfolger 1 abgeben; wirft er aber *mehr*: so werden dem Nachfolger auch die mehr gefallenen Kegel, als gut zugerechnet. Dieſs nennt man *überhalten*. Sind aber 6 Kegel zu werfen, und werden geworfen, so wird dem Nachfolger nichts abgegeben. 8) Wer 7 Kegel wirft, löscht sein Debet (alle Kegel, die er noch im Stamme hat) und erhält 7 gut. Wirft Jemand 8, so ists eben so, aber er erhält 16 gut. Werden 8 um den König, oder alle 9 Kegel geworfen, so ist das Spiel geendigt, und der Werfer erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen Spieler noch im Stamme haben. 9) Sind beym Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen 7 oder 8, so ist das Spiel dennoch *ausgemacht*.

Beschäfftigung des Geistes ist bey diesem Spiele vorzüglich nur für Kinder, die im Rech-

nen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopfe aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlungswerth. Erwachsene Spieler finden Stoff zum denken und beobachten in der eigenthümlichen Beschaffenheit der Bahn, wornach sie den Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr findet diess aber bey dem kurzen Kegelschube statt. Weit mehr leistet es in Hinsicht des Körpers, in sofern es denselben auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt u. s. w.

24. Das Kegelwerfen.

Diese Art des Kegelspiels ist bey uns weit seltener, als in der Schweitz und Frankreich. Die Kegel sind vollkommen so gross, wo nicht noch etwas grösser, als unsere gewöhnlichen; eben so die Kugeln. Beyde müssen bey der Jugend nach Verhältniss ihrer Kräfte gewählt werden. Die Kugeln haben eine Vertiefung oder ein Loch für den Daumen, und ein grösers zum Einlegen der 4 übrigen Finger. Vermittelst dieser Löcher

faſst der Spieler die Kugel feſt, und wirft ſie in einem geſtreckten Bogen durch die Luft nach den Kegeln, die aber hier ſo weitläuftig ſtehen, daſs die beyden äuſserſten Kegel einer Seite wohl 6 Fuſs von einander entfernt ſind. Bey dieſem erſten Wurfe iſt es ihm freylich lieb, gleich einen oder mehr Kegel zu werfen; aber noch mehr ſieht er darauf, daſs ſich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Iſt dieſer Wurf geſchehen, ſo geht er nun hin, ſtellt ſich in den Platz der abgeworfenen Kugel, und wirft mit dieſer zum zweyten Male auf die Kegel. Je näher er itzt ſteht, je vortheilhafter iſt es. Jezt muſs er die Wirkungen der ſo mancherley möglichen Richtungen des Wurſs gegen die Kegel aus Erfahrung kennen und ſo werfen, daſs die zuerſt getroffenen Kegel in ihrem Falle ſo viel als möglich von den andern mitnehmen. So macht es, der verloſten Reihe nach, jeder Spieler. und derjenige, welcher in ſeinen zwey Würfen die meiſten Kegel traf, erhält diejenigen von jedem Mitſpieler bezahlt, die er mehr als dieſer machte. Der Gewinner macht beym neuangehenden Spiele nicht nur den *erſten* Wurf, ſondern er beſtimmt auch den *Ort*, und mit ihm die *Entfernung*, aus welchen jeder Spieler ſeine erſte Kugel abwerfen muſs. Es verſteht ſich von ſelbſt, daſs man auf dieſes Kegelwerfen auch die Berech-

nungsart des gewöhnlichen Kegelſpiels anwenden könne.

Dieſes Spiel iſt auf jeden Fall viel gehaltvoller, als das vorige. Es erfordert gar keine Bahn, ſondern jeder freye Platz, wo man nur eine Stelle für den Stand der Kegel ebnet, iſt hinlänglich dazu; dieſs iſt nicht nur ſehr bequem, ſondern es hat viel Einfluſs auf den Werth des Spieles. Denn da der Standpunkt beym Abwerfen bald hier bald dort iſt, je nachdem es dem lezten Gewinner gefällt: ſo wird dadurch das weitere Fortrollen der Kugel beſtimmt, in ſofern es von den mannichfaltigen kleinern oder gröſsern Abdachungen des Bodens abhängt. Der Wurf in einem Bogen durch die Luft, erfordert weit genauere Abmeſſung der Kraft des Arms', der Schwere der Kugel und der Weite des Wurfs gegen einander, als das bloſse Fortrollen in gewiſſen Schranken beym vorigen Spiele. Es gehört hierzu, ſo wie auch beſonders zu dem zweyten Wurfe in der Nähe, mehr Beobachtungsgeiſt, als bey jenem. Die körperliche Bewegung möchte bey beyden gleich ſtark und heilſam ſeyn; doch kann man bey dieſem nach Belieben die Entfernung des Wurfes gröſser machen und dadurch den Armen mehr Arbeit verſchaffen.

Beyderley laſſen ſich nicht nur im Freyen treiben, ſondern auch ſelbſt auf geräumigen Sä-

len, mit ledernen Kegeln und Kugeln, die mit Haaren ausgestopft sind. Dergleichen Kegel erhalten zum festern Stehen nur eine zolldicke, hölzerne Scheibe zur Basis.

Eine andere hin und wieder in Schlesien gebräuchliche Art des Kegelwerfens ist diese: Der Spieler A stellt seine 4, 5, ja 9 Kegel in eine Reihe, und B auch eben so viel; es ist daher gut mehr als 9 Kegel zu haben. Beyde stehn 10, 12 15 Schritte nach Belieben von einander entfernt und die Kegel in beliebiger Entfernung einzeln von einander. Darauf wirft A mit seiner Kugel von der Stelle seiner Kegel herüber zur feindlichen Kegelfronte, um einen nieder zu strecken. Geschieht diess Letztere nicht, so wirft B nach den Kegeln des A; aber trifft A einen Kegel, so nimmt B nicht bloss die Kugel, sondern auch hinterher den umgefallenen Kegel, und wirft damit nach den Kegeln des A. Allein A hat nun auch das Recht seinen Muth an des B Kegeln zu kühlen; er nimmt erst die herübergeworfene Kugel, dann den Kegel, und alle etwa von seiner Fronte gefallenen Kegel, und bombardirt damit gegen die feindliche Fronte, dann folgt B wieder, der es eben so macht, u. s. w. A und B wechselsweise. Wessen Kegel zuletzt am ersten alle umgeworfen sind, der hat verloren.

Das Spiel ist einfach, aber lustig und unterhaltend für den, der gern körperlich thätig seyn will. Das beständige Zusammenholen und Aufsuchen der Kegel und Kugeln, so wie das Fortschleudern derselben, giebt Bewegung und Uebung des Augenmaafses. Wer sich ans Bein treffen läfst, dem schmerzt es, man mufs es folglich nicht in den Weg stellen.

25. Der Kegeltisch.

Das gewöhnliche Kegelspiel hat man schon dadurch ins Haus verpflanzt, dafs man wie oben gesagt ist, statt der hölzernen Kegel und Kugeln, lederne gebraucht. Man ist weiter gegangen, und es ist geglückt, in jedem Zimmer eine Art von verjüngter Kegelbahn zu haben. Hier ist eine Beschreibung: Zeichn. 10 stellt einen Kegeltisch vor. Seine Länge ist etwa 5 und einen halben bis 6 Leipziger Fufs, und er ist etwa halb so breit. Auf der einen Seite ist er halbzirkelicht abgerundet, a b c d ist ein herumlaufender Rand 4 Zoll hoch, wodurch der ganze Tisch zu einem 4 Zoll tiefen Kasten wird. Mit diesem Rande läuft durch e f g h, ein anderer paralell, so dafs

durch beyde ein langer Gang oder eine *Rinne* entſteht. Von h ſchlägt ſich dieſer Gang in einem halben Zirkel herum, deſſen gröſste Peripherie ſich in der Mitte des Tiſches bey i endiget. Hier öffnet ſich der Gang. Eine Kugel, am beſten iſt eine gewöhnliche Billardkugel, die bey n in die Rinne gelegt, einen Stoſs bekommt, wird den ganzen Gang durchlaufen, und von i nach k gegen die Kegel rollen. Die Kugel wird durch einen Stoſs mit einer Maſſe fortgebracht, welche von feſtem Holze gemacht, und der Maſſe des Billards ziemlieh ähnlich iſt. Sie ſieht etwa aus wie l. Die obige Rinne wird, um das ſtarke Geklapper zu verhüten, mit Flanell ausgefuttert, und von m an, bis zu ihrem Ende i völlig mit einer bretternen Decke verſchloſſen, damit die Kugel nicht herausſpringen kann. Um den Abſtoſs der Kugel recht bequem zu machen, läſst man den Grund der Bahn von dem Rande des Querbrettes e a ſchreg herab bis nach n in die Tiefe laufen.

Man muſs dieſe Art des Kegelſpiels nicht mit dem wirklichen Spiele im Freyen vergleichen, denn dieſes hat in körperlicher Hinſicht viel mehr Vollkommenheit. Man kann aber nicht immer im Freyen ſeyn; und dann iſt der Kegeltiſch doch unendlich beſſer, als die Karte oder dergleichen. Es iſt ein unterhaltendes Spiel,

das faſt ganz die ſanfte Bewegung des Billards gewährt.

Eine Abänderung dieſes Spiels entſteht, wenn man ſtatt einer Kugel eine Art *Kreiſel* gebraucht. Man kann hierzu denſelben Kegeltiſch nehmen, und es iſt daher unnöthig, einen eigenen dazu verfertigen zu laſſen, der etwa von eben der Gröſse und Geſtalt, doch ohne die obige Rinne, nur mit dem Rande a b c d e verſehen ſeyn müſste u. ſ. w. Man mache auf dem ſchon angegebenen Tiſche bey o nur einen Sägeeinſchnitt in das vordere Brett, ſo iſt die ganze Einrichtung fertig. Der Kreiſel p beſteht aus ſeinem *Fuße* und der *Schwungſcheibe*. Jener wird etwas länger gemacht, als die Höhe des Seitenbrettes, in welches der Einſchnitt o gemacht iſt. Beym Gebrauche wickelt man eine Schnur ſchraubenartig um den Fuſs, von unten nach oben hin, zieht das übrige Ende durch den Einſchnitt von innen nach auſſen, ſtellt den Kreiſel inwendig vor den Einſchnitt, hält ihn durch einen Druck auf die Schwungſcheibe mit der Linken aufrecht und zieht die Schnur mit der Rechten los: ſo beginnt das Kreiſeln wodurch denn mehr oder weniger Kegel umgeworfen werden. Da die Bewegung des Kreiſels, wie es mir ſcheint, weniger von dem Spieler abhängt als die Bewegung der Kugel und Maſſe, ſo möchte der

Mechanismus des vorigen Spiels wohl vorzüglicher seyn.

e) Pfahl-Ring- und andere Spiele.

26. Das Pfahlspiel oder der Kindalismus.

Auf die Zahl der Spieler kommt bey diesem Spiele wenig an. Jeder von ihnen hat einen runden Pfahl (Pflock) von festem Holze, der im Durchmesser etwas mehr als einen Zoll hält und 2 Fuſs und darüber lang ist. Das dickste und schwerste Ende desselben wird zugespitzt und das dünnere beym Werfen in die Hand gefaſst. Jeder muſs übrigens die bequemste Gröſse und Schwere für seine Kräfte selbst finden. Diese Pfähle werden gegen die *feuchte* Erde geworfen, so daſs sie darin ziemlich fest stecken und der Hauptinhalt des Spiels ist: Wirf deinen Pfahl fest in den Boden, doch so, daſs er zugleich einen andern deiner Mitspieler herausprelle.

Dieſs kann nicht gleich ein Jeder; die Lage des fest stehenden und heraus zu werfenden

Pfahls will beurtheilt, der Schwung desjenigen, den man abwirft, gehörig abgemessen seyn. Alles das lehrt die Erfahrung. Geschickte Spieler, die ihre Beurtheilungskraft hierin durch Erfahrung geschärft und Kraft im Arme haben, werfen fast jeden Pfahl aus dem Boden und befestigen den ihrigen durch eben den Wurf ungemein, indem jener oft mehrere Schritte fortfliegt.

Pfähle, die man so in den Boden wirft, stehen selten senkrecht, sondern machen mit der Horizontalfläche des Bodens einen spitzen Winkel. Wenn du deinen Pfahl so niederschleuderst, dafs seine Mitte das Griffende des andern niederprellt, so ist diefs nur ein Anfängerwurf, der selten glückt, sondern ihn gewöhnlich nur etwas nieder drückt; die beste Art des Werfens ist, wenn man seinen Pfahl so schleudert, dafs sein unteres, dickes Ende dem schreg stehenden des Gegners auf die Seite trifft, welche nach dem Boden gerichtet ist. Der Gang des Spiels ist dieser: Wenn A seinen Pfahl in den Boden geworfen hat, so wirft B den seinigen nach demselben, um ihn heraus zu prellen und sich zugleich festzuwerfen. Gelingt jenes nicht, so kommt C wirft sich fest und sucht dabey den Pfahl des A oder B herauszuschnellen. Gelingt es diesem nicht besser, so kommt D u. s. w. So

lange kein Pfahl herausfliegt, folgen die Spieler der Reihe nach hinter einander fort, bis alle fest stehen; wenn aber einer herausgeworfen wird, muss er von seinem Besitzer erst wieder festgeworfen werden, wobey er aber keinen andern zum Ziel nehmen und heraus zu werfen suchen darf. Haben sich endlich Alle fest geworfen, so zieht A seinen Pfahl wieder aus und wirft ihn, indem er zugleich Einen zum Ziele nimmt, wieder fest. Ihm folgen dann B, C u. s w. Für jeden umgeworfenen Pfahl zählt der Umwerfer 1 Point und wer zuerst seine 6, 12, 16 etc. Points zählt, hat das Spiel gewonnen. Fehler sind: 1) Wenn der geworfene Pfahl gar nicht stecken bleibt, sondern zu Boden fällt. 2 Wenn er sein Ziel gar nicht berührt. In beyden Fällen verliert man ein Viertel Point. 3 Wenn er weder stecken bleibt noch berührt, einen halben Point. 4) Wenn er sein Ziel zwar heraus wirft, aber auch selbst umfällt, dann wird nichts gezählt. Gewöhnlich ist der Sieg Belohnung genug; man spielt aber auch ohne Points, um die herausgeworfenen Pfähle. Mehrentheils nimmt man bey diesem Spiele keine bestimmte Gränzen an, im nördlichen Niedersachsen wird dagegen ein Kreis gemacht, in welchem die Pfähle niedergeworfen werden müssen und dabey ist es Gesetz, bey dem Abwerfen seinen Standpunkt

1, 2, 3, Fuſs von dieſem Kreiſe abwärts zu nehmen. Hierdurch wird das Spiel weit ſchwieriger.

Dieſes klaſſiſche Spiel war in Griechenland ſo gewöhnlich als bey uns, und die Beſchreibung des Pollux paſst noch genau auf unſer deutſches Spiel *). Es iſt einfach, aber unterhaltend, ſelbſt für erwachſene Perſonen; es übt den Arm und die Hand ungemein, ſollte aber auch bisweilen links geſpielt werden. Für den Beobachtungsgeiſt und das Augenmaaſs hat es mehr Beſchäfftigung, als man denken ſollte. Man hüte ſich aber in den Wurf zu treten, ſonſt könnte man Schaden nehmen. Der Nahme *Kindaliſmus* iſt griechiſch, man könnte es auch das *Pattalenſpiel* nennen, auf beyderley Art zum Andenken ſeines Urſprungs. *Pfählzen*, *Pflöcken* und *Pickpahl* ſind provinzielle Namen.

*) Ὁ δε κινδαλισμος δια πατταλων εςι παιδια, κινδαλυς γαρ τυς πατταλυς ωνομαζον. ην δε εργον, ϰ μονον αυτῷ τινι καταπηξαι τον πατταλον κατα γης διυγρυ· αλλα και τον καταπαγεντα εκκρυσαι, πληξαντα την κεφαλην ἑτερῷ πατταλῷ Lib. IX. Cap. 7.

27. Das Ringrennen.

Im nördlichen Deutſchlande, namentlich in Ditmarſchen, haben die rüſtigen Landleute ein jährliches Feſt, vielleicht zu der Zeit, wann in vielen andern feſtloſen deutſchen Gegenden der Bauer Grillen fängt, — wobey ſie, auf muthigen Roſſen im vollen Gallopp reutend, nach einem Ringe ſtechen. Selbſt die reichern Bewohner nehmen daran Theil, und Jung und Alt ahmt dieſes Kampfſpiel häufig, auch zu jeder andern Zeit, zu Fuſse nach. Vergnügen, Aufregung der Thätigkeit, Bewegung des Körpers im Freyen, und Uebung des Augenmaſses empfehlen dieſes Spiel. Hier iſt eine Beſchreibung davon. Statt des Ringes hat man gewöhnlich eine hölzerne, noch beſſer eiſerne Scheibe, ſiehe Zeichnung 11, von beliebiger Gröſse. Sie iſt mit 5 Löchern und oben bey a und b mit zwey Federn verſehen deren Strebkraft von einander abwärts gerichtet iſt. Zwängt man dieſe Federn in irgend eine Oeffnung, ſo daſs ſie etwas zuſammen gedrückt werden: ſo wird man ſie nur mit einiger Gewalt wieder herausziehen können, weil ſie an die Seitenwände andrücken. Man drehet eine hölzerne Kapſel oder Röhre, zwängt die Federn hinein, und hängt jene an einem Stricke auf, der

zwiſchen 2 Pfählen befeſtigt iſt. So hängt die Scheibe frey, und zum Wegreiſsen bequem, wenn ſie aufgeſpieſst wird. Die Kampfluſtigen verſehen ſich jeder mit einem kurzen, runden, hölzernen Spieſschen, (*Stecher*), deſſen Dicke mit der Weite der 5 Löcher ziemlich überein kommen muſs, und ſetzen der Reihe nach ihre Füſse in die ſchnellſte Bewegung, um mitten im Laufe nach einem der beſtimmten Löcher zu ſtechen. Erſt nach dem obern *linker*, dann *rechter* Hand, dann nach dem untern *linken* und endlich nach dem *mittlern*, und zwar nach dieſem *dreymal*. Wer folglich in der beſtimmten Folge der Löcher, und in den wenigſten Läufen ſeine 6 Stiche zu Stande bringt, jedesmal dabey die Scheibe aus der Kapſel zieht, und auf dem Stecher fort nimmt, iſt Sieger. Nach dem untern Loche rechter Hand, wird nie geſtochen, es iſt mit Schimpfe, ja wohl auch mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herab zu bringen.

28. Das Ringwerfen.

Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur, und an ihrem herabhängenden Ende ein metallener Ring, von der Gröſse eines ganzen oder halben Guldens, ſo ſchwer, daſs er die Schnur beym Fortwerfen bequem mit ſich fortziehet. Die Schnur reicht mit dem Ringe ohne ſtarke Ausſpannung, bis zu einem Haken, der gegenüber an der Wand, etwa 6 Schuh hoch, befeſtigt iſt. Es kommt bey dem Spiele darauf an, den Ring ſo zu werfen, daſs er auf dem Haken hängen bleibt. Zu dieſem Ende wird er vermittelſt der Finger ſo fortgeworfen, daſs er durch die Luft einen Bogen beſchreibt, deſſen Radius die Schnur iſt. Der Bogen muſs aber *neben* dem Haken aufſteigen und ſich *über* ihm endigen, ſo daſs der Ring beym Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe dieſe Uebung hin und wieder in Deutſchland gefunden. Jeder Knabe kann dieſs ſtille Spiel für ſich ſpielen. Sind mehrere zuſammen, die es ſpielen wollen, ſo machen 24 Würfe in 6 Gängen, Jeder zu 4 Würfen, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitſpieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, ſo wird ein Point gut geſchrieben; bleibt er aber im ganzen Gange,

das ist 4 Mal hinter einander, hängen: so giebt diess 6 Points. Jedoch jeder kann das festsezzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfes, Abmessung der Kraft der Hand, beschäfftigen hier den Beobachtungsgeist und üben das Augenmaass. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft, das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tische.

29. Das Topfschlagen.

Dieses Spiel, eine Art von Blindekuh, kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf den platten Erdboden nieder, dieser ist der Gegenstand des Spiels. Der erste der beste von der Gesellschaft — (denn alle drängen sich hierbey dazu. Blindekuh zu seyn) — lässt sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritt von dem Topf gestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte

vom Topfe bis zu ſeinem Standpunkte vorher abmeſſen laſſen. — In ſeine Hand bekömmt er einen derben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern Willens iſt, und ſo bewaffnet iſt es ſeine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges ſich mit zugebundenen Augen 2 bis 3 Mal *umzudrehen*. Dieſs nun ſo zu vollbringen, daſs die Naſe nach dem 3ten Umwenden wieder genau nach dem Topfe hinweiſt, dann grade aus, ohne links noch rechts abzuweichen, fortzugehen; die Entfernung bis zum Topfe wieder gehörig auszumeſſen und den Schlag von oben nach unten, alſo nicht horizontal, grade auf den Topf zu führen, hierin beſteht die Kunſt des Spiels. Es glückt ſelten. Die Blindekuh dreht ſich, und bey jedem Male weicht ſie von der erſten Richtung etwas ab. Ein verbiſſenes Gelächter ziſcht durch die ganze Geſellſchaft. Sie marſchirt vorwärts, und zwar nach einer ganz andern Weltgegend; ſie ſchlägt zu und mit dem Schlage bricht ein allgemeines Gelächter los; denn ſie iſt weit vom Topfe entfernt. Da ſteht ſie nun, nach abgeriſſenem Tuche, mit groſsen Augen und ſucht den Topf, deſſen Zertrümmerung ſie ſo ſicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Geſetz machen, daſs niemand einen Laut von ſich gebe, ſo lange der Schlag noch nicht geſchehen iſt; die

Luſtigkeit des Spiels gewinnt dadurch und die Blindekuh findet ſich ſchwerer nach dem Ziele. Man kann in den Topf einen Preis legen, Obſt oder ſonſt etwas, doch iſt dieſs nicht nothwendig. Die Spieler nehmen, wie ich jedesmal bemerkt habe, alle Kräfte ihrer Sinnen und ihres Beobachtungsgeiſtes zuſammen, um die erſte Richtung nicht zu verlieren. Sie ſuchen ſich auf mancherley Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füſsen, gleichſam als Wegweiſer nach dem Topfe, niedergeſtemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füſsen vier rechte Winkel gemeſſen u. ſ. w. Kurz jeder ſchafft ſich ſeine eigene Methode, ſo daſs dies Spiel das ſinnliche Beurtheilungsvermögen mehr beſchäfftigt als man von ſeiner Einfachheit vermuthen ſollte.

Stellt man die neun Kegel an die Stelle des Topfes und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand: ſo bekommt das Spiel eine neue Einkleidung, die zum Abwechſeln angenehm iſt.

30. Der Drache.

Diese Maschine ist der Jugend ungemein interessant, weil sie geschickt ist, in eine Region zu steigen, wohin niemand gelangt. Diess spannt die Erwartung des Knaben ungemein, regt seine Thätigkeit und seinen jugendlichen Unternehmungsgeist auf. Ich rede hier nur von derjenigen Jugend, welcher man nicht alles in die Hände schenkt; sondern die schon früh anfängt, sich ihre Bedürfnisse zu erarbeiten und ihre Spielzeuge selbst zu verfertigen, so weit, als es unter guter Anleitung nur möglich ist. Für diese ist der Drache nun just ein Gegenstand der Selbstverfertigung, und diess allein macht ihn schon zu einem zweckmässigen Gegenstande der Jugendspiele, wenn wir auch hier auf die damit verbundene Bewegung im Freyen und das damit verknüpfte Vergnügen weiter keine Rücksicht nehmen wollen. Hier ist daher, vermittelst der Zeichnung 12 eine Beschreibung. Man sieht hier die Abbildung eines Gerippes zu einem Drachen, nämlich a b der *Rückgrad*, c d das *Schulterblatt*. c f d das *Brustbein*, e a h der *Schnabel*.

Alle diese Theile werden von recht leichtem Holze gemacht, etwa nach folgendem Verhältnisse: Der Rückgrad 5 Fuss 7 Zoll Leipz., das

Schulterblatt 3 Fuſs u. 5 Zoll. Beyde ſind vierſeitig, einen halben Zoll und etwas darüber ſtark. Von a bis g iſt 2 Fuſs u. 2 Zoll. Hier bey g iſt die Mitte des Schulterblatts mit dem Rückgrade gut zuſammen gefügt. Das Bruſtbein wird von einem leichten Faſsreifen genommen Seine beyden Enden ſchlieſsen ſich an die Enden des Schulterblatts. und ſind feſt damit verbunden, ſo wie ſeine Mitte bey f mit dem Rückgrade. Von e und h laufen noch zwey ſchwache Hölzer, die den Schnabel bilden, nach a, und ſind mit ihren Enden ſowohl an das Bruſtbein, als an das obere Ende des Rückgrads gut befeſtigt. Wenn man dieſe Theile gehörig zuſammengefügt hat, ſo wird von c über b nach d eine ſtarke Schnur geführt und ſo ſtraff angezogen, als es die dünnen hölzernen Stäbe vertragen. In c und d wird ſie feſt geknüpft, an dem Ende b aber in eine kleine Rinne gelegt, damit ſie nicht abgleite. Jezt iſt das Gerippe fertig, bis aufs Abwägen. Man lege das ſchwanzende b auf den Fuſsboden, a hingegen auf eine Fingerſpizze und ſehe zu, ob die Hälfte a c b ſo ſchwer als a d b iſt. Durch Wegſchneidung des Holzes läſst ſich dieſs bald in Richtigkeit bringen, zumal da eben nicht viel darauf ankommt.

Die Verfertigung der Haut oder des Ueberzuges macht wenig Mühe. Klebe von ſtarkem

Papiere eine Fläche zusammen, die an allem Seiten etwa eine Handbreit gröſser als der Umfang des Gerippes ist? lege sie an den Fuſsboden, das Gerippe darauf und leime, nach gehörigem Beschneiden, den Rand des Papiers auf allen Seiten um den äuſersten Rand des Gerippes. Jetzt fehlt es unserm Luftgeschöpf noch an den *Flossen*, so wie an einem *Schwanze*, der ihm ganz unentbehrlich ist. Jene sind Quasten von 2,3 in Streifen geschnittenen Papierbogen, die bey d und c angebunden werden! dieser besteht aus einer langen Reihe Papierstücken, die an einer Schnur befestigt sind. Zu jedem Stücke nimmt man ein Quartblatt, faſst es in der *Mitte* fest zusammen, zieht die Schnur mit einer Schlinge darum, so daſs die beyden Enden des Blattes faltig und aufgebauscht bleiben Solche Papiere befestigt man etwa je von 8 zu 8 Zollen hinter einander fort an die Schnur, bis man ein Stück hat, das etwa 3 Mal so lang seyn kann, als der Drache selbst. Dieser Schwanz wird mit seinem einen Ende an b geknüpft; ans andre aber erhält er eine groſse Papierquaste, welche wie die Flossen, doch gröſser gemacht ist.

Bände man eine Schnur an irgend eine Stelle eines solchen Drachen, um ihn daran in die Luft steigen zu lassen, so würde dieſs schlechterdings nie glücken, weil das Aufsteigen ganz al-

lein von der *schregen* Lage abhäugt, welche er in der Luft halten muſs. Um dieſe zu bewerkſtelligen, binde man eine haltbare Schnur in der Stelle x, einen Schuh von a entfernt, am Rückgrade feſt, bohre ein Loch durch die Haut, und laſſe die Schnur durchgehen. Bey dem zehnten Zolle von der Verknüpfung in x an gerechnet, mache man in die Schnur eine Schlinge (Oehr) und binde ihr andres Ende, bey y durch das Papier geſteckt am Rückgrade wieder feſt. y iſt von b 1 Fuſs und 6 Zoll, und die Schnur kann vom obigen Oehre bis nach Y 2 Fuſs und 4 bis 5 Zoll lang ſeyn. An jenes Oehr kommt dann endlich die lange ſehr haltbare, aber möglichſt dünne Schnur, an welcher der Drache aufſteigt. Uebrigens müſſen junge Leute ſelbſt Beobachtungen anſtellen, über die beſte Stelle des Oehrs in der Schnur, ſo wie über die gehörige Schwere des Schweifes. Iſt dieſer zu leicht, ſo geht die Maſchine unſtet; zu ſchwer, ſo ſteigt ſie gar nicht, oder nur mit Schwierigkeit. Oft iſt man genöthigt, noch etwas Schweres, z. E. Holz an den Schweif zu hängen. Man muſs daher die Erfahrung zu Hülfe nehmen; denn ſelbſt die mathematiſchen Berechnungen der Maſchine, wie man ſie, wenn ich mich recht erinnere, in den Verhandlungen der Berliner Academie findet, möchten wohl durch Nebenumſtände, z.

Exempel durch die Dicke der Schnur und den davon abhängenden Druck der Luft, bald ſo, bald ſo leiden. Die bequemſte Art ihn zum Aufſteigen zu bringen, iſt folgende: A nimmt den an die lange Schnur gebundenen Drachen, und geht damit einige hundert Schritt Wind abwärts; B folgt ihm, doch ſo, daſs er etwa hundert Schritte hinter ihm bleibt, er faſst die Schnur an ſeiner Stelle feſt. C geht gar nicht fort, ſondern wickelt bloſs die Schnur ab, welche jene mitnehmen. Iſt man faſt mit der Schnur zu Ende: ſo giebt C dem B und dieſer dem A ein Zeichen zum Stillſtehn. Dieſer richtet den Drachen gegen den Wind und giebt ihm einen ſanften Stoſs aufwärts, nachdem er die Schnur etwas ſtraff gezogen hat. So ſteigt er von der Hand des B gehalten ſchnell auf. Hat er die mögliche Höhe erreicht, ſo läſst auch B los, dadurch wird das Steigen ohne weitere Mühe ungemein beſchleunigt, indem ihn C feſthält etc.

Franklin ſpannte ſeinen Drachen einſt vor einen Kahn und lieſs ſich von ihm ganz bequem über einen See fortziehen. Ein etwas groſser Drache würde einen gut gebaueten kleinen Wagen, groſs genug, um einen Knaben aufzunehmen, auf gleichem Boden fortziehn. Brächte man über einem Zirkelausſchnitte in ſeinem Ue-

berzuge einen Trichter von Pappdeckel an, dessen enge Oeffnung eine Pfeife umschlösse, so würde er in der Luft pfeifen etc. Mit dieser Maschine läfst sich allerley machen, wenn man darüber nachdenken will.

31. Das Klinkholz, oder Klischspiel.

Ich verdanke dieses Spiel einem Freunde in Holstein. Es wird auf vielerley Art gespielt. Man setzt einen runden, 4-5 Fufs langen, etwa einen und einen halben Zoll im Durchmesser haltenden Stab in die Erde, nach einer Richtung, dafs er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50-60 Graden macht. Auf diesen legt man oben einen sogenannten *Klink* oder eine *Klisch*, ein Ding von Holz, etwa 4 Zoll lang und etwas drüber, rund, von starker Fingerdicke, einen kleinen Zoll vom Ende halb eingesägt und von dem andern Ende her schreg herab (diagonal), bis in den Grund des Sägenschnittes, weggeschnitten. So hat die Klink oben einen Haken, womit sie sich,

an dem Rande des Stabes feſt hält. Siehe Zeichnung 13 a die Kliſch, b das obere Ende des Stabes. Der Stab ſelbſt ſteht im Mittelpunkte eines beliebigen Cirkels, deſſen Radien 12 bis 24 Fuſs halten, auch gröſser oder kleiner ſeyn können. Mit einem, zwey bis drittehalb Fuſs langen, daumendicken Stabe ſchlägt *Einer* Namens A, der im Kreiſe ſteht, die Kliſch fort; die *Uebrigen* ſind auſſer demſelben, ſuchen ſie zu *fangen*, doch ohne in den Kreis zu kommen, oder ſo nahe, als möglich, an das Centrum *zurückzuſchlagen* und zwar mit der bloſsen Hand. Gelingt das *Fangen* ſo iſt A ſeines Schlagamtes verluſtig; gelingt das *Zurückſchlagen*: ſo miſst er vom Mittelpunkte bis zur Stelle, wo der Klink liegt, 1, 2, 3 u. ſ. w. Ellen. Dieſe Ellen machen ſein *Credit*, und werden von dem, beym Anfange für jeden Spieler feſtgeſetzten *Debet*, zum Beyſpiel 40 Ellen, abgezogen. A, am Mittelpunkte, will ſein Debet je eher, je lieber ſolviren; ſeine Gegner drauſsen hindern ihn daran aus allen Kräften. Wird der Klink nicht gefangen, oder zurückgeſchlagen, ehe er *niederfällt*: ſo fallen die Gegner des A darüber her, ſuchen es an das Centrum zu ſtoſsen oder zu ſchlagen; Er aber wehrt dieſs ab, und ſucht es davon weg zu ſchlagen. Glückt das Eine oder das Andere, ſo bleibt es liegen, und von

ſeiner Stelle miſst A ſeine Ellen. Man ſetzt gern eine gewiſſe Zahl von Gängen, z. Exemp. ſechs oder zehn u. ſ. w. feſt; wer darin ſein Debet bezahlt, erhät den feſtgeſetzten Preis, braucht er aber mehr Gänge: ſo muſs er allen Mitſpielern geben, was verabredet iſt. Auch wird es gewöhnlich zum Geſetze gemacht, daſs der Schlag mit dem Stabe von unten herauf gehen muſs; dadurch wird das Spiel für A ſchwieriger. Fängt aber A den Klink im Kreiſe mit der Hand, wenn die Andern ihn herein ſchlagen, ſo giebt ihm dieſs 8 bis 12 Ellen Credit Kann er es in eben dem Falle mit ſeinem Stabe noch einmal forttreiben: deſto beſſer. Schlägt er dreymal fehl d. h. thut er drey Schläge und bringt die Kliſch dadurch nicht aus dem Kreiſe: ſo kommt B an den Schlag und ſo ferner. Dieſs Spiel iſt auf mancherley Art für die Jugend vortheilhaft; es übt den Körper in tauſend ſchnellen Biegungen, Wendungen und Sprüngen; es fordert raſche Thätigkeit der Sinnen, und viel Beurtheilungskraft in Hinſicht der Schläge, die auf das Stückchen Holz gethan werden ſollen, um es juſt dahin zu bringen, wo ſich kein Gegner befindet, und wo es daher ſeinen Schlägen nicht ausgeſetzt iſt.

f) Winterspiele.

Der menschliche Körper läſst sich gegen Hitze und Kälte bis zu einem hohen Grade abhärten. Ich setze dieſs als ausgemacht voraus, und enthalte mich aller Beyspiele, um des Raums zu schonen. Der Nutzen einer solchen Abhärtung liegt deutlich genug vor Augen, und es ist zu verwundern, daſs im Ganzen noch so wenig Rücksicht darauf genommen wird. „Was soll man mit einem Knaben anfangen, der, wenn es heiſs ist, schmelzen will, und bey jedem Froste zittert und bebt?" So spricht schon ein griechisches Weib, Theano zu ihrer Freundin Eubula, über weichliche Kinderzucht. In die Erziehung gehört weder Barometer, noch Thermometer, und streng genommen, schlechterdings keine Klage über das Wetter, über Kälte oder Hitze; beyde erträgt man am besten, wenn man ihren Grad nicht kennt, und die Jugend fragt weder nach dieser, noch nach jener, wenn sie früh dazu *gewöhnt* wird. Dieſs läſst sich auf keine angenehmere Art bewirken, als durch Spiele; das damit verknüpfte Vergnügen macht die Jugend der unangenehmen Eindrücke, der Kälte und Rauhigkeit des Climas vergessen, und

mit einer Jahrszeit vertrauter, die durch ihre überaus reine, kalte, stärkende Luft für die Gesundheit von so augenscheinlich guten Folgen ist, dass derjenige, wahre Bedaurung verdient, welchen Geschäffte oder Vorurtheil und Weichlichkeit ins Zimmer sperren. — Gesunde Kinder sollten im Winter ohne Ausnahme täglich wenigstens einmal eine Zeitlang heraus ins Freye, um sich bey allerley Spielen abzuhärten, flinker, gesunder und stärker zu machen. Hier sind einige Winterbelustigungen.

32. Schneespiele.

Warum sollte es der Jugend kein Vergnügen seyn, Schneemänner zu machen, so wie der Wandsbecker Bote; oder hohe Säulen von Schnee zu errichten, und sie mit einer Treppe zu versehen, um hinaufsteigen zu können. Fanden doch die Grossen viel Freude an dem Eispallaste zu Petersburg, warum nicht die Kleinen an allerley Figuren, die sich bey eintretenden Thauwetter aus Schnee bilden lassen; Diese Spielereyen sind nützlich für ihren Körper, nicht bloss durch Abhärtung, sondern auch durch An-

wendung der körperlichen Kräfte; denn es verlangt Anſtrengung, groſse Schneebälle zuſammen zu rollen, und einen auf den andern zu thürmen, um eine Säule daraus zu bilden.

Einſt war es die Freude des franzöſiſchen Adels, ein Fort von Schnee zu bauen und es mit Schneebällen zu beſchieſsen. So kommandirte 1546, wie uns de Thou erzählt, der damalige Dauphin die Belagerungsarmee eines ſolchen Forts, welches auf der andern Seite Franz von Bourbon Herzog von Enghien vertheidigte. Warum könnte nicht eine zahlreiche Jugendgeſellſchaft eine Feſtung von Schnee errichten, und ſich in Vertheidiger und Belagerer theilen? Schneebälle verträten die Stelle der Kanonen- und Bombenkugeln, man lieſe Sturm und eroberte oder würde zurückgeſchlagen etc. Ich habe nur eins dabey zu erinnern. Wenn ſich der Schnee bey dieſem Spiele nicht gut ballen läſst, ſo iſt es unausführbar; hat er aber dieſe Eigenſchaft zu ſehr: ſo iſt ein kernhaft geworfener Schneeball für das Geſicht nicht ohne alle Gefahr, man muſs alſo ausmachen, nicht ſcharf zu werfen, oder die Spieler müſſen Helme von Karton haben.

Höchſt angenehm iſt für die Jugend das *Schlittenfahren* überhaupt, aber ganz beſonders von einer Anhöhe herab. Ueber dieſs letztere will ich hier einige Bemerkungen machen. Der Abhang

darf durchaus nicht zu steil seyn; und es ist hinlänglich, wenn die schräge Fläche in einem Winkel von 10 Graden über die Horizontalfläche hinanläuft; 15 Grade sind schon zum Ueberfluss steil. Wollte man steilere Bahnen wählen, so würde die Bewegung zu gewaltsam und zu gefährlich, so bald der Schnee glatt gefroren wäre; selbst eine Bahn von 10 Grad Neigung ist nicht mehr zu gebrauchen, wenn der Schnee durch Fahren und Sonnenblicke zu Eise geworden ist. Die Bahn muss schon vor dem ersten Froste von allen Steinen gereinigt werden und sie ist je länger je besser.

Ein gewöhnlicher Schlitten Zeichnung 14 A ist hierzu hinreichend. Kufen von Pflaumenholz sind die besten; weil sie wegen ihrer Härte sehr gut gleiten. Der Schlitten B ist aus starken Brettern zusammengesetzt. Seine Kufen müssen ebenfalls von festem Holze seyn. Auf diesem letztern hat der Fahrende einen so festen Sitz in der Vertiefung, dass hier gar kein Anhalten nöthig ist: bey dem ersten Schlitten aber sitzt er frey auf dem Sitzbrette, welches auf den beyden Böcken befestigt ist. Um hier festzusitzen, fasst er die beyden Enden des hintern Bockes, und schliesst die Beine vorn an die Hörner der Kufen. Der Geübte hat das erste nicht nöthig, sondern sitzt ganz frey. Das Lenken des Schlittens

geſchieht am ſicherſten mit den Füſsen. Iſt er im Laufe und geht zuweit links, ſo darf man nur mit dem Abſatze des rechten Fuſses etwas auf den Boden ſchlagen, ſo dreht er ſich ſogleich rechts; denn es iſt natürlich, daſs er ſich hinten links ſchwenkt, wenn man ihm vorn, auf der Seite rechts einen feſten Punkt giebt, um den er ſich drehet.

Die ſehr ſchnelle Bewegung, ſo wie vorzüglich das Gefühl der Herrſchaft über den Schlitten macht jungen Leuten dieſe Uebung intereſſant, und durch das ſtete Berganſteigen, nach dem Herunterfahren, erhält der Körper eine heilſame Bewegung. Noch weit mehr Vergnügen gewährt ſie, wenn man ſie in ein Ringrennen verwandelt und dieſs mit Preiſen verbindet. Man hänge zu dem Ende einen Ring auf die gehörige Art an einen Stab, den man von auſſen her bis faſt über die Bahn richtet; oder man nehme ganz die Einrichtung von den Ringrennen oben Seite 198. Ich würde dazu juſt eine Stelle wählen, wohin der Schlitten von ſelbſt nicht gienge, ſondern wohin er gelenkt werden müſste. Auf ähnliche Art kann man auch das Hauen nach einem Türkenkopfe damit verbinden. Statt des Kopfs dient ein hölzerner Cylinder, der auf einer 3 Zoll hohen beweglichen

Unterlage ruhet, die durch den Hieb weggeschlagen wird, so daſs jener Cylinder stehn bleibt.

33. Eisspiele.

Nichts geht über das Vergnügen des Schlittschuhlaufens an einem schönen heitern Wintertage im zahlreichen Kreise junger Leute; wie Bedauernswerth sind Knaben und Jünglinge, welche die Karten und Würfel vorziehen!

Mit dem Eislaufe lassen sich manche Spiele verbinden. Beyde werden dadurch weit interessanter; denn jenes erhält dadurch einen ganz andern Zweck und diese bekommen einen ganz neuen Anstrich, theils weil die dazu erforderliche Hauptbewegung des Laufens mit den Flügeln Merkurs geschieht; theils weil die Beschaffenheit des Bodens ungewöhnlich ist.

Auf einer sehr grofsen Eisfläche ist das *Mail*, oben Seite 139, ein vortreffliches Eisspiel. Mit mäſsigem Schlagen rollen die Kugeln fast unabsehbar weit, weil die Reibung auf einer Spiegelfläche nur klein ist. Jünglinge werden es mit Vergnügen spielen.

Der *Kreisel* ist hier gleichfalls gegen die Schläge des Knaben weit empfindlicher, er kreiset ungewöhnlich gut und geht leicht wohin man ihn haben will.

Das, weiter unten vorkommende *Jagdspiel* ist für geübte Schlittschuhläufer seinem Hauptinhalte nach vollkommen ausführbar, nur fällt das Verstecken weg, und das Berühren muss mit einer etwas langen Ruthe geschehen, damit keiner zu nah auf den andern treffe.

Das *Reiftreiben* ist auf dem Eise vollkommen brauchbar und macht den Knaben sehr viel Vergnügen.

Ich komme zu einer Hauptübung, die sich von guten Schrittschuhläufer mit vielem Anstande und mit Schönheit ausführen läfst; ich meine Carusselübungen. Ordentliche Carusselübungen zu Pferde sind für junge Leute nur sehr selten wegen ihrer Kostbarkeit. *Caroussel spiele*, wobey man statt lebendiger Pferde hölzerne gebraucht, die auf der Peripherie einer Horizontalschaukel herumgedreht werden, sind ebenfals viel zu umständlich zu kostbar, und nicht ganz zweckmäfsig, weil sich der Reuter gegen die Bewegung blofs leidend verhält; aber am leichtesten und zweckmäfsigsten lassen sich einige dieser Uebungen auf den Schlittschuhen ausführen, doch ganz besonders das *Ringrennen* und Schlagen nach

dem *Mohrenkopfe.* Die Vorrichtungen ſind äuſerſt leicht gemacht; ich habe oben beym Schlittenfahren ſchon davon geſprochen. Bey der Führung des Stiches oder Hiebes auf beyden Füſsen hinzugleiten, müſste nur Anfängern erlaubt werden. Alle dieſe mit dem Schlittſchuhlaufen vereinigten Spiele haben nicht nur den Vortheil für die Jugend, der ihnen ſchon allein eigenthümlich iſt; ſondern ſie werden durch jene Combination noch gehaltvoller, wie das jeder leicht von ſelbſt einſieht.

Der *Carouſſelſchlitten.* Eine Horizontalſchaukel, von der ich ſo eben ſprach, iſt zu umſtändlich; aber ſie läſst ſich durch einen Eiſchlitten erſetzen, der um einen Punkt im Kreiſe herumbewegt wird. Den feſten Mittelpunkt erhält man durch einen Pfahl, welchen man durch eine Oeffnung des Eiſes in den Grund ſchlägt und der durch das Erfrieren noch feſter wird. An dieſen Pfahl wird in der Höhe von etwa 3 Fuſs, eine 15 bis 20 Fuſs lange Stange gebunden, doch ſo, daſs ſie ſich mit der Bindung leicht um den Pfahl herum bewegen läſst. An ihr äuſerſtes Ende kommt der Schlitten. Am brauchbarſten iſt hiezu nach der Zeichnung 14, unter B, angegebene. Die Kufen gleiten aber beſser, wenn ſie mit ziemlich ſchmalem Eiſen unterlegt ſind; doch iſt das juſt nicht nothwendig, Man kann

das Ende der Stange entweder in die Mitte des Schlittens bey 1 einzapfen und ihr durch zwey Stricke, welche durch die Löcher 2 und 3 gezogen und an der Stange vollkommen fest gebunden werden, Strebebänder geben, oder allenfalls auch nur die letztern gebrauchen. Ist alles so vorbereitet, so setzt sich eine Person in den Schlitten, eine andre aber fängt an, ihn dadurch in Bewegung zu setzen, dass sie die Stange im Kreise herumschiebt. Ist er erst einmal im Gange, so wird das Schieben, vermöge der Fliehkraft, immer leichter und der Schiebende kann sich weit näher an den Mittelpunkt stellen. Dass sich dieses Spiel auch mit Ringstechen verbinden lasse, läst sich leicht einsehen.

Der Eisschlitten. Der Schlitten B, kann fast nur allein hierzu gebraucht werden, und seine Kufen müssen mit schmalen Eisen belegt seyn. Der Fahrende hilft sich selbst fort, denn er hat zu dem Ende zwey kurze Stäbe in den Händen, die unten mit Stacheln versehen sind. Indem er diese auf die Eisfläche niederstösst, und die Arme heftig auf beyden Seiten gleichzeitig nach hinten hinausbewegt, so gleitet der Schlitten vorwärts mit ansehnlicher Geschwindigkeit fort. Für die Brust, so wie für die Arm - und Brustmuskeln ist diese Uebung vortrefflich. Der Raum verbietet es, noch mehrere Spiele aus dieser

Sammlung auszuheben und sie für den Winter zu empfehlen; jeder wird sie leicht selbst aufzufinden wissen.

g) *Gesellschaftsspiele.*

34. Die Blindekuh.

Diese Benennung ist nun einmal im deutschen aufgenommen, ich behalte sie daher bey, weil ich kein Recht habe, der Sprache eine andre aufzudringen. Ich nenne dieses Spiel vorzugsweise *Blindekuh*, weil es ohne Zweifel die Grundlage von allen andern Abarten ist. Es ist ein klassisches Spiel, und hiess bey den Griechen μυια χαλκη Die Gesellschaft verband Einem die Augen und tummelte sich lermend in einem Kreise um ihn her, indess der Geblendete die Worte sang: χαλκην μυιαν θηρασω, d. i. ich will eine eherne Fliege jagen. θηρασεις antworteten diese: αλλ' ου ληψει, d. i. du wirst sie jagen, aber nicht fangen, und dabey rupften und zupften sie ihn so lange, bis

er Einen erwischte, der dann für ihn die Rolle übernehmen musste *)

Ganz dasselbe sehr lustige Spiel, ist unser gewöhnliches Blindekuh, auch gebraucht man dabey allerley Formeln, wie die griechische Jugend. Man entledige, wenn das Spiel im Hause gespielt werden soll, das Zimmer so viel als möglich von allen Geräthschafften, über die man fallen, oder an welche man sich stofsen könnte, und lasse von den Sehenden ringsumher die Wände einnehmen. Auch mache man es, wie es gewöhnlich ist, jedem zur Pflicht, zu rufen: *es brennt*, wenn der blinde Mann in Gefahr ist, mit einem harten Gegenstande zusammen zu rennen.

Wenn die Augen verbunden sind, so wird die blinde Kuh erst ausgeführt, mit den Worten: Blindekuh wir führen dich.

Wohin?

In die Wüste: wehre dich!

Gegen wen?

Es giebt da der Hunde viel, davon dich jeder beifsen will. Wenn sie dir zu mächtig sind, fleuch vor ihnen wie der Wind! Hier bekommt sie einen kleinen Stofs, und wird entlassen.

*) Pollux lib. IX. Cap. 7. Siehe Meursium de ludis Graecor. in Gronovii Thesaur. Tom VII p. 977.

Je lebhafter die Blindekuh ihre Rolle ſpielt, je mehr die Sehenden um ſie herſpringen und ſie im freundſchaftlichen Spaſse foppen, je angenehmer wird das Spiel. Die Blindekuh ſpizt die Ohren, um zu erforſchen, wo ein Umſtehender ſey; ſie ſchreitet mit hochaufgehobenen Beinen mehr heran, die Arme werden weit ausgeſtreckt, ihr Gegner drückt ſich in einen Winkel, ſie fährt zu, und ergreift — nichts; durch eine ſchnelle Wendung des Körpes rettet ſich jener unter ihren Armen weg, und ein allgemeines Gelächter belebt auf einmal die Geſellſchaft.

Dieſes Spiel vereinigt ſehr viel Zweckmäſsiges in ſich: Bewegung, Fröhlichkeit, Geſchicklichkeit des Körpers und Beobachtungsgeiſt. Wenn man es auf einem freyen Raſenplatze vornehmen will, ſo iſt es nöthig, den Spielraum in Gränzen einzuſchlieſsen, ſonſt möchte es der Blindekuh unmöglich werden, je einen zu erhaſchen.

Abänderung. Die Blindekuh wird nicht ſchon dadurch frey, wenn ſie irgend einen erhaſcht, ſondern ſie muſs, nachdem ſie dem Gefangenen durch das Wort *Halt*! Stillſtehn geboten hat, ſeine Hände, oder das Profil ſeines Geſichts betaſten und daraus die Perſon *erkennen*. Kann ſie dieſs, ſo iſt ſie frey und der Erkannte, Blindekuh. Durch dieſe Uebung des Gefühls in Beurthei-

lung ſinnlicher Eindrücke erhält das Spiel eine Vollkommenheit mehr, ſo wie mehr Aehnlichkeit mit der griechiſchen Μυινδα, bey welcher die Umſtehenden den Blinden neckten und foppten, bis er Einen ergriff, den er aber beym Nahmen nennen muſste, um ſeine Rolle auf ihn zu bringen *).

Die ſtille Blindekuh.
(Colin Maillard.)

Die Geſellſchaft bildet einen Kreis um den Geblendeten, der mit einem Stabe in der Mitte ſteht. Man tanzt Hand in Hand um ihn her, bis er mit dem Stocke an den Boden klopfend,

*) Siehe den Heſychius unter Μυινδα und den Pollux am angeführten Orte. Eine andre Art von Blindekuh - Spiel führe ich im Vorbeygehn an, denn nach der gewiſs ſehr unvollſtändigen Beſchreibung, die uns Pollux am angeführten Orte — ſiehe auch Meurſius in Gronov. Theſaur. Tom. VII. p. 948 — davon macht, läſst ſich eben nichts herausbringen. Das Spiel hieſs Αποδιδρασκινδα. Die Blindekuh ſaſs in der Mitte ihrer Geſpielen, ihre Augen waren verſchloſſen, oder wurden von einem Andern zugehalten. Indeſs, die andern fortlieſen und die Blindekuh anfieng ſie zu ſuchen bemüheten ſich die Uebrigen an die Stelle derſelben zu kommen.

Stillſtehen gebietet. Jetzt ſtreckt er den Stock nach irgend einer Perſon des Kreiſes aus. Dieſe muſs ihn angreifen und die Blindekuh hat das Recht, einen dreymaligen Laut von ihr zu fordern. Man verſtellt hierbey die Stimme ſo viel als möglich. Iſt der Laut dreymal gegeben, ſo muſs die Blindekuh hieraus die Perſon erkennen. Kann ſie dieſs nicht, ſo bleibt ſie Blindekuh, man verlacht ſie bey Nennung des falſchen Namens und fängt den Ringeltanz von neuem an; kann ſie aber die Perſon nennen: ſo iſt ſie frey, und der *Genannte* wird Blindekuh.

Dieſes Spiel empfiehlt ſich durch Beförderung der Fröhlichkeit, durch Uebung des Gehörs und durch einige damit verbundene Bewegung.

Faſt ganz daſſelbe und nur wenig davon verſchieden iſt das Franzöſiſche *Colin Maillard*, welches auf zweyerley Art geſpielt wird. Colin, die Blindekuh, ſteht in der Mitte, und ſeine Geſpielen ſitzen um ihn her. Dieſe verwechſeln ihre Plätze, Einer von ihnen führt die Blindekuh zu einer Perſon und fragt: wer iſt das? Colin muſs errathen, darf aber die Hände gar nicht gebrauchen, und iſt auch nicht berechtiget, einen Ton zu verlangen. Er hat alſo gar keinen Beyſtand, als das Ungefähr. Trifft er die Perſon, ſo iſt er frey, im entgegengeſetzten Falle wechſelt man vom neuen und läſst wieder

errathen. Dieſs Errathen taugt nichts; die Blindekuh gehe nach der Verwechſelung der Plätze ſelbſt zu einer Perſon, und ziehe mit dem Finger über das Geſichtsprofil, oder betaſte ihre Hand und ſuche ſie dadurch zu erkennen.

Man ſpielt dieſes Spiel auch ſtehend. Es gehört eigentlich nicht zu den Bewegungsſpielen, hat aber hier ſeinen Platz erhalten, wegen ſeiner Verwandſchaft mit dem voiigen.

35. Jacob wo biſt du? oder Die beyden Blinden.

Ich kenne faſt kein Spiel, das ſo ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblick erneuertes Gelächter zu erregeu, als dieſes. Ein Herr iſt böſe auf ſeinen Knecht, er ſucht ihn unabläſsig, um ihn durchzuſchlagen; dabey ſind ihm aber die Augen verbunden und er muſs ſich durchs Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jacob, der Knecht, ſucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm ſind die Augen zugebunden und mit einer kleinen Pfennigsſchalmeye oder ſonſt etwas muſs er,

wenn ſein Herr ihn gar nicht mehr merkt, oder verloren hat, und dann im ernſten Tone ruft: *Jacob wo biſt du?* einen Ton von ſich geben. Sein Herr ſpitzt dabey gewaltig die Ohren, und Jakob ſieht aus, als wollte er das Gras wachſen hören; er zieht ſich ſchnell aus der Gegend, wo die Stimme ſeines Herrn herkam; und jener tritt ſo äuſerſt fein auf, als wenn er auf Eyern gienge und nähert ſich der Gegend, wo Jacob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem lokker gedreheten Schnupftuche bewaffnet iſt, um recht bald zuzuſchlagen; allein Jacob iſt indeſs ſchon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn und ſchneidet Grimaſſen, die Furcht und Angſt bedeuten, ob er gleich auſser aller Gefahr iſt und jener vergebens in die Luft ſchlägt. Aber Jacob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht von da, um Sicherheit zu ſuchen. Er ſchleicht wohlbedächtig auf den äuſerſten Fuſsſpitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder ein Paar Schritte und prellt, wie vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwey, drey Hiebe ankündigen, daſs er unvermuthet auf ſeinen Herrn geſtoſsen ſey. Die ganze Geſellſchaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es iſt auch in der That unmöglich bey dieſem Spiele ernſthaft zu bleiben, wenn beyde ihre Rollen gut und lebhaft genug ſpielen, unmöglich, das Lachen zu

lassen, bey den sonderbaren Gestalten, die mit dem behutsamen Gehn auf den Fussspitzen, dem Horchen, vor- und rückwärts Springen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.

Die Umstehenden haben bey diesem Spiele nichts zu thun als zu zu sehen, zu lachen und den Jacob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Sie müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen, und die beyden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muss von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nöthig, damit die beyden Blinden sich durchs Gehör ausspüren können.

Von Zeit zu Zeit werden Jacob und sein Herr abgelöst, und durch andere von der Gesellschaft ersetzt.

Das Spiel empfiehlt sich durch Einfachheit, Fröhlichkeit und durch Uebung des Beobachtungsgeistes.

36. Markus und Lukas.

Auf einen freyen Platz, auch in die Mitte des Zimmers, wird ein einbeiniger Tisch gesetzt. Zwey geblendete Personen, Marcus und Lucas, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, daſs nur die Fingerspitzen den Rand berühren. Die Rechte hat jeder mit einem zusammen gedreheten Tuche bewaffnet. So gehen sie um den Tisch herum und Lukas ruft, wenn es ihm Zeit zu seyn scheint, *Markus!* dieser nutzt diese Aufforderung und schlägt mit seinem Tuche nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren sucht, auch wohl gar unter das Tischblatt kriecht, wobey er aber seine Hand nicht vom Rande entfernen darf. Hat Markus den Schlag gethan, so muſs er um den Tisch gehen und *Lukas*! rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an Lukas u. s. w. — Das Spiel hat mit dem vorigen viel Aehnlichkeit. Es belustigt durch die mancherley Biegungen, Wendungen und Luststreiche die Spieler und Zuschauer, zumal wenn jene nicht geübt sind, den Ort, aus welchem der Schall kommt, gehörig zu beurtheilen, oder wenn sie ihre Sprach-

organe ſo in ihrer Gewalt haben, daſs der Schall aus einer andern Gegend zu kommen ſcheint.

37. Das böſe Ding. oder der Plumpſack geht herum.

Die zahlreiche Geſellſchaft ſtellt ſich auf einem ebenen Platze in einen Kreis, Mann an Mann, die Geſichter in den Kreis gewendet, und mit den Händen auf dem Rücken. Aber Einer, Namens A, geht oder läuft mit dem zuſammengedreheten Taſchentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: *der Plumpſack geht herum, ſeht euch nicht um!* oder ſingt (allenfalls nach der Melodie: War einſt ein Rieſe Goliath.)

Es geht ein böſes Ding herum,
Das wird euch tüchtig zwacken;
Sieht einer nur nach ihm ſich um,
So fährts ihm auf den Nacken;
Alle noch-mals [Und kehrt es gar bey einem ein,
So mögt' ich nicht ſein Nachbar ſeyn!

Er kann 1, 2, 3 Mal herumgehen, das iſt willkührlich. Wer ſich umſieht, bekömmt von ihm einen Schlag mit dem Tuche. Unter dem Ge-

ſange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreiſes, Namens B, den Plumpſack in die Hand, und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um ſich an deſſen Platz zu ſtellen. In dieſem Augenblicke fängt B an, ſeinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen, und unter Schlägen um den Kreis herum zu jagen, bis C wieder an ſeinen Platz gelangt; und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpſackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Geſang und den Umlauf um den Kreis wieder vom neuen an, kurz, er macht es wie oben A. Jeder muſs bey dieſem luſtigen Spiele, das beſtändig Lachen erregt auf ſeiner Hut ſeyn, genau die Bewegungen und Mienen des Herumgehenden und aller Uebrigen beobachten, um daraus zu ſchlieſsen, wo das Tuch abgegeben ſey. Merkt er, daſs es ſein Nachbar linker Hand habe, ſo muſs er ſchnell aus ſeiner Stelle um den Kreis herum, bis wieder dahin laufen, um den Schlägen deſſelben zu entgehen. Oft verſieht man dieſs, und erhält dann die Bezahlung; oft bemerkt man falſch, läuft ohne Urſach und erregt Gelächter in der Geſellſchaft.

Die urſprüngliche Einrichtung dieſes ſehr alten Spieles iſt etwas abgehend, ich muſs ſie als Abänderung angeben.

Die Perſonen des Kreiſes ſitzen alle am Boden. A läſst den Plumpſack, indem er ſingend um den Kreis herumgehet, ſo heimlich als möglich, hinter dem Rücken eines andern, Namens B fallen, und läuft nochmals um den Kreis, bis an B. Hat dieſer den Plumpſack nicht hinter ſich bemerkt, und ihn folglich liegen laſſen: ſo nimmt ihn A wieder auf, und jagt den aufſpringenden B damit um den Kreis herum, bis wieder an ſeinen Platz, und dann fährt A weiter fort, wie vorhin. Merkt es aber B, wenn das Tuch fällt, ſo ſpringt er ſchleunig auf, und jagt den A um den Kreis.

Ganz auf dieſe Art war das Spiel bey den Griechen, unter dem Namen Σχοινοφιλινδα, üblich. Eine kurze Beſchreibung ſindet man davon bey Pollux Lib. 9. Cap. 7; man ſehe den Meurſius in Gronov. Theſaur. Tom. VII. p. 990. Sie ſtimmt mit der oben gegebenen völlig überein.

38. Das Mattmachen.

Auf einem ebenen und freyen Raſenplatze wird vermittelſt kleiner Büſchchen eine Linie abgeſteckt, die wohl 50 Schritt lang iſt, welche der

Wall heiſt. Die Geſellſchaft, die ſo zahlreich ſeyn kann, als ſie will, theilt ſich in zwey Theile und bildet ſo zwey Partheyen. Beyde ſtellen ſich 10 bis 20 Schritte von einander, ſo daſs ſie den *Wall* als Gränzſcheidung zwiſchen ſich haben. Jetzt kommt es für jede Perſon der beyden Partheyen darauf an, bald hier bald dort ins feindliche Gebiet hinüber zu laufen, und unter dem Ausrufe *matt!* irgend einen mit der Hand auf die Schulter zu klopfen, ohne ſich erwiſchen zu laſſen. Kann man dieſs, ſo iſt die Perſon die, ſo berührt wurde, *matt*, d. i. ſie muſs vom Spiele abtreten; wird man aber von der gegenſeitigen Parthey erwiſcht und feſtgehalten: ſo iſt man ſelbſt *matt* gemacht und muſs gleichfalls abtreten. Auf dieſe Art geht das Spiel fort, bis *alle* Perſonen der einen Parthey matt gemacht ſind, dann hat die andre gewonnen und man fängt vom neuen an. Iſt die Geſellſchaft zahlreich, ſo iſt es nöthig, daſs ſich die eine Parthey durch ein Zeichen, z. E. durch ein Tuch am Arme von der andern unterſcheide, damit ſich die einzelnen Perſonen nicht verwechſeln.

Dieſes Spiel, welches ich aus der Beſchreibung des Hyde*) genommen habe, iſt aus Me-

*) de ludis orientalium Oxonii 1694. lib. II. p. 240.

ſopotamien, und heiſst dort Gjitucum Chudûni, von der dabey gebräuchlichen Formel Gjitucum Chuduni akli galab gjunûni, d. i. ich komme zu euch, fangt mich, aber meine Vorſicht übertrifft meine Unbeſonnenheit.

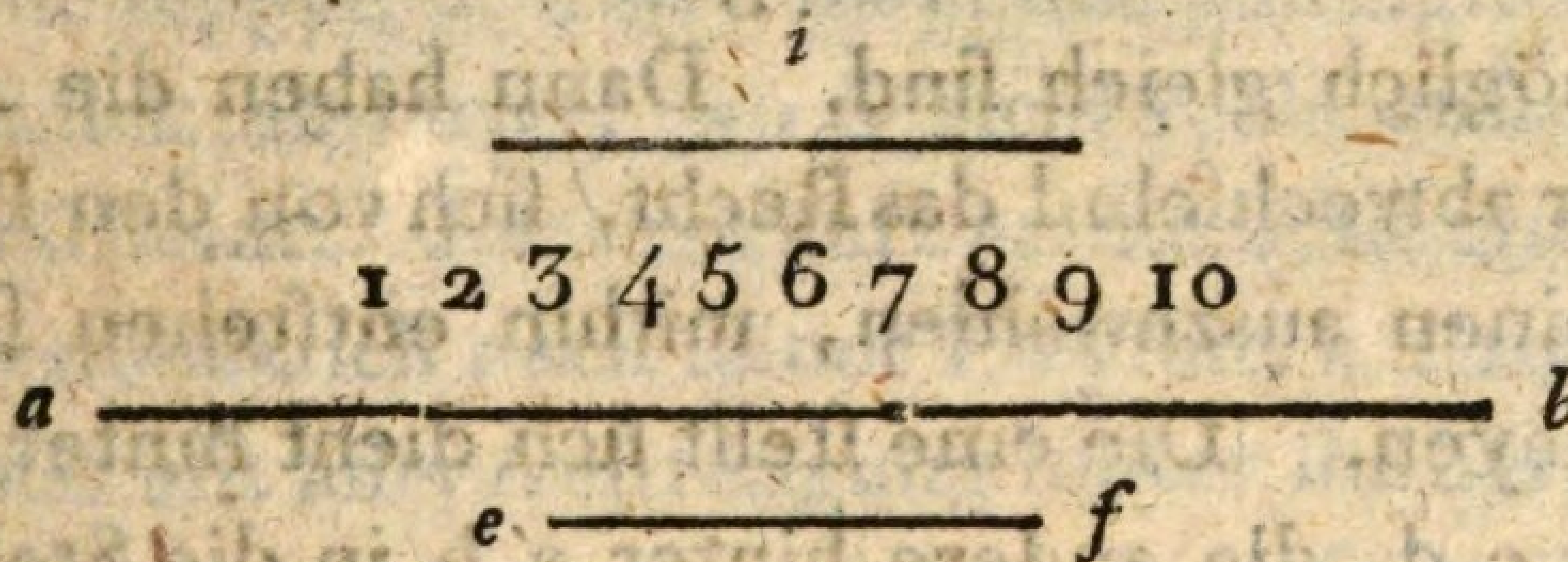
Da es viel Bewegung giebt, viel Schnelligkeit, Gelenkigkeit und Vorſicht fordert, ſo iſt es nicht zu verachten.

In Frankreich wird das Jeu de Barres daſſelbe ſeyn. Hyde führt das engliſche Priſonners-baſe als daſſelbe an; allein zu ſpielen, war dieſer Mann, glaube ich, zu gelehrt, ſonſt würde er nicht ſo verworrene Beſchreibungen geliefert haben, als manche bey ihm ſind, das engliſche Priſonners-baſe iſt ſehr abgehend, wie man aus folgender Beſchreibung ſehen wird.

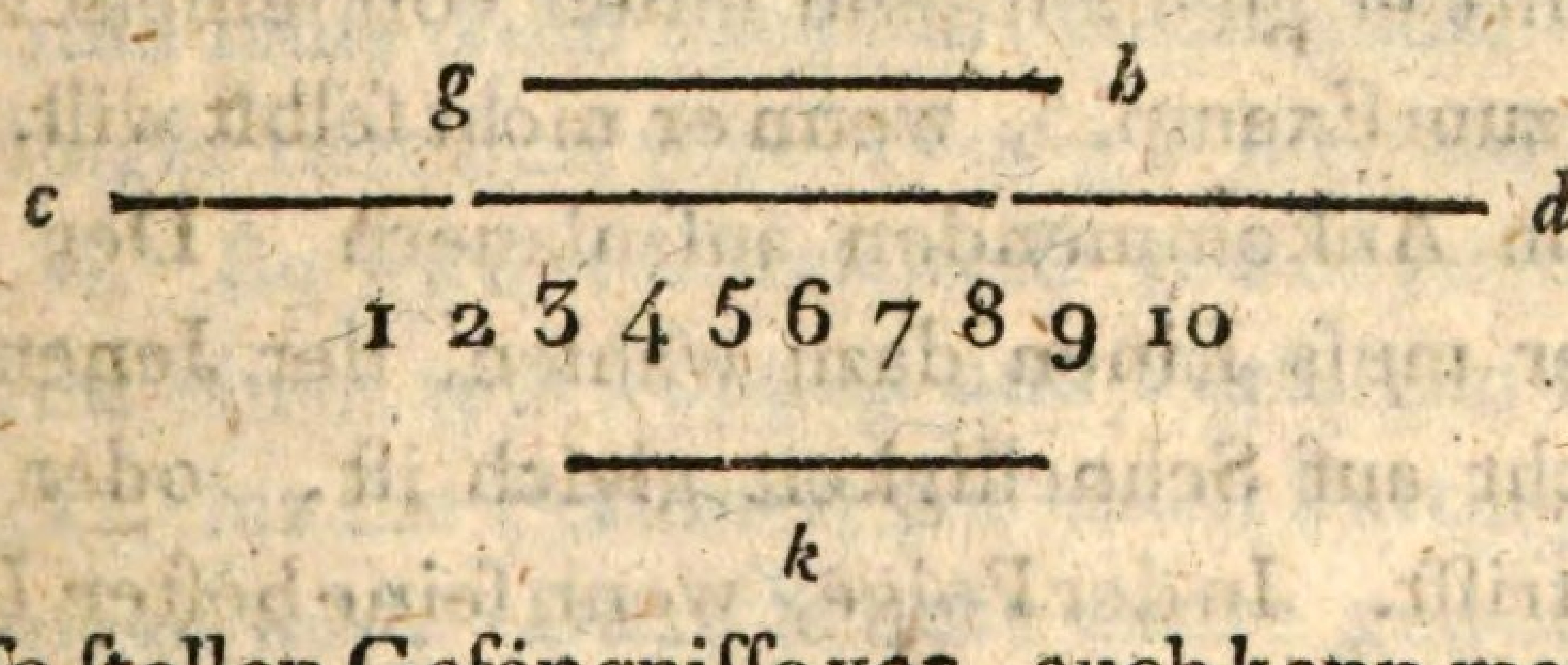
39. Das Foppen und Fangen.

Priſonners-baſe.

Auf einem ebenen Platze werden vier Linien mit einem Stabe in den Boden geriſſen, nach dieſer Figur:



Nämlich a b und c d etwa 20 Schritte lang und 40 bis 50 Schritt von einander; ferner e f und g h, nur einen Schritt von den vorigen entfernt und etwa 8 Schritte lang, endlich ſind hinter den beyden groſsen Linien ein Paar Plätze i und k auf eben die Art an dem Boden bezeichnet.



Dieſe ſtellen Gefängniſſe vor, auch kann man zur Bezeichnung derſelben in i und k bloſs einen Stab einſtecken; hinter welchem die Gefangenen ſo

lange bleiben müſſen, bis die Parthie geendigt iſt. Jetzt komme ich zum Spiele ſelbſt.

Die Geſellſchaft kann aus 10, 20, 30 und mehr Perſonen beſtehen. Man wählt 2 Anführer, und theilt die Uebrigen in Paare, und zwar ſo, daſs ſich die beyden Perſonen eines Paares in Rückſicht auf Schnelligkeit im Laufen ſo viel als möglich gleich ſind. Dann haben die Anführer abwechſelnd das Recht, ſich von den Paaren einen auszuwählen, mithin entſtehen ſo 2 Partheyen. Die eine ſtellt ſich dicht hinter die Linie c d, die andere hinter a b in die Stellen 1. 2. 3. 4 5. 6 7. 8. 9. 10. Wenn alle ſo ſtehn, ſo beginnt das Spiel. Eine von den Partheyen, es iſt gleichviel welche, ſchickt einen Mann ab, zum Exemp. ſey es 6, von der Parthey a b, um die andern zu foppen. 6 kommt herüber gelaufen, bis auf einen Schritt vor die Linie g h. Kaum ſieht dieſs der Anführer in c d, ſo kommandirt er gleich irgend einen von ſeinem Haufen, zum Exemp. 5, wenn er nicht ſelbſt will, um dieſem Ankommenden aufzulauern Der Anführer muſs Einen dazu wählen, der Jenem in Abſicht auf Schnelligkeit gleich iſt, oder ihn übertrifft. In der Folge, wenn ſeine beſten Läufer ſchon gefangen genommen ſind, kann er dieſs freylich nicht immer. Die Perſon 5 ſtellt ſich nun ſogleich, ehe noch 6 ganz heran iſt, auf

die Linie c d mit dem einen und auf g h mit dem andern Fuſse, und paſst ſehr ſcharf auf, wenn 6 mit der Fuſsſpitze g h berührt. 6 ſteht und foppt ihn ſo lange er Luſt hat, indem er immer thut, als wolle er mit dem Fuſse die Linie g h berühren, unaufhörlich ihn vor, zurück, ſeitwärts ſetzt, damit zappelt u. ſ. w. Bis er den günſtigſten Augenblick abwartet, wo 5 nicht recht aufzumerken ſcheint. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich nach ſeiner Freyſtatt a b zurück; 5 ſetzt mit aller Anſtrengung hinter ihn her, und kann er ihn nur ſo viel einholen, daſs er ihn im mindeſten berührt, ſo iſt er gefangen, und muſs ſich in das Gefängniſs k begeben; die Perſon 5 aber läuft gegen die andre Parthey, um hier wieder zu foppen. Er ſtellt ſich eben ſo, wie vorhin 6, vor die Linie e f, thut daſſelbe, berührt ſie, endlich und läuft, um ſeinem Verfolger zu entfliehen, nach c d zurück, oder wird gefangen und muſs dann nach i ins Gefängniſs. Sein Verfolger tritt nun wieder vor g h hin und foppt u. ſ. w. So wird wechſelsweiſe von beyden Partheyen einer zum Foppen und Verfolgen abgeſchickt, bis die Perſonen der einen Parthey alle gefangen ſind. Dann hat die andre gewonnen, und man fängt nach Belieben vom neuen an. Jeder Anführer kann ſelbſt, ſo oft er will, zum Verfolgen des Foppenden ausgehen, und es kann

überhaupt Jeder mehrmals dazu gebraucht werden, indem er ſich entweder dazu anbietet, oder von dem Anführer dazu aufgefordert wird; nur muſs dieſer dahin ſehen, daſs er dem Foppenden im Laufen gewachſen ſey.

Der Foppende kann auch Liſt gebrauchen; er thut oft, als habe er die Linie berührt und läuft etwas fort. Läſst ſich ſein Verfolger dadurch hintergehen und verfolgt ihn: ſo kommt jener wieder zurück, berührt die Linie, und läuft dann deſto ſicherer wieder nach Hauſe; denn nach der Regel des Spiels muſs ſein Verfolger in dieſem Falle erſt wieder die groſse hinterſte Linie berührt haben, ehe er ihn fangen kann, da nun hierzu etwas mehr Zeit gehört, als zur Berührung der kleinen Linie: ſo entflieht der Foppende weit leichter.

So wird dieſs Spiel unter dem Nahmen Priſonners - baſe ganz genau in England geſpielt. Es iſt auch in der Schweitz üblich. Da es den Körper ziemlich ſtark bewegt, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Achtſamkeit erfordert, auch mit Vergnügen verbunden iſt: ſo verdient es allerdings empfohlen zu werden. Man ſpielt in England noch ein ähnliches Spiel, unter dem Nahmen Soldiers - baſe, da es aber äuſserſt leicht Zänkereyen verurſacht: ſo verdient es nicht beſchrieben zu werden.

40. Die Jagd.

Der Knabe ahmt gern die Beſchäfftigung des Mannes nach; denn er mögte gern recht bald ein Mann ſeyn. Daher haben die Beluſtigungen des Mannes für ihn den gröſsten Reiz: und wahrlich der Knabe, welcher nicht ſchon im Kinderröckchen auf jedes Pferd zu klettern wünſcht, verräth nicht die gröſste Anlage zum Manne in beſter Form. Möchten wir doch recht viel ſolcher Spiele haben; welche das Vorſpiel von der künſtigen Beſchäfftigung des Mannes, ich meine, die das im Spaſse wären, was einſt der Mann im Ernſte ſeyn muſs. — Hiermit habe ich das folgende einfache aber luſtige Spiel, eine Nachahmunng der Jagd, genug empfohlen.

Am ſchönſten läſst es ſich in einer Gegend ſpielen, die mit Bäumen, Gebüſchen, Holwegen, Hügeln und dergleichen abwechſelt, weil hier das Verbergen leicht iſt. Man beſtimmt hier die Gränzen des Jagdreviers, wie es die Gelegenheit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dergl. Man kann es, wenn Platz genug da iſt, eine gute Viertelſtunde lang und einige 100 Schritt breit machen. Alles dieſs müſſen die örtlichen Umſtände an die Hand geben;

Gränzen müssen aber, wenn man im Freyen spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und muss wenigstens 10 bis 12 Personen stark seyn, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich unter 20 und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Oberjäger gewählt; am schicklichsten ist es, wenn der Aufseher der Jugend diese Rolle übernimmt. Alle Uebrigen machen das Wild aus. So stellt man sich in den Anfang des Reviers. Hier giebt der Oberjäger ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er sezt hinter her, und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblicke, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes *Wild*, was er einholt und berührt, wird dadurch sogleich zum *Jäger*, und steht dem Oberjäger bey.

Auf diese Art erhält er bald 2, 3, 4 Gehülfen, die mit ihm zugleich Jagd machen; und weil überhaupt alles Wild, was man erjaget auch Jäger wird, so vermehrt sich die Zahl der Jäger immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum *Jäger* geworden wäre, so muss jeder derselben sein Taschentuch um den Arm binden, um

dadurch kenntlich zu werden. Das *Wild* thut alles mögliche, um nicht erjagt zu werden: es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Holwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu athmen, im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entwischen, oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften; spührt mit dem Ohr am Boden den Fusstritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen, es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Holwege und Gräben, u. s. w. Jeder *Jäger* im Gegentheile gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehn unter dem Befehl des Oberjägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nöthigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen die nöthigen Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschliessen. Jeder ist dabey auf seiner Hut, unvermerkt heran zu schleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Holwege, Gebüsche und Bäume; jeder horcht, ob sich nichts regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt, und verfolgt es muthig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Reviers bis an das Ende fortgejagt, hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zum Verstecken bequem sind. Man wendet um, und durchstreicht das Revier, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder rückwärts, bis zum Anfange. Hier schliesst sich dann die diessmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Jägern zu entziehen wusste und bey der Rückkunft derselben am Anfange des Reviers steht, ist *frey* und hat die *Ehre des Siegs* über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Gränzen des Reviers überschreitet, ist seiner Freyheit verlustig und muss Jäger werden.

Es giebt nicht leicht ein Spiel, das bey einer solchen Einfachheit so unterhaltend, so unschuldig und für den Körper und Geist der Jugend so nützlich wäre. Es gewährt starke Bewegung, übt den Körper im Laufen und Springen, hält die Sinne in steter Wachsamkeit, und belebt den Muth junger Leute. Man muss nur bedenken, dass es für diese nicht Spiel, sondern Ernst ist, dass ihr Herz oft vor Erwartung und Angst pocht, wenn sich ein Jäger nähert, dass dann immer ein Entschluss nöthig ist, der in ihrer Lage Muth erfordert.

Nachtspiele.

Die Nacht ist für die meisten Menschen fürchterlich. Vernunft, Aufklärung, Geist und Muth schützen nur wenige gegen diese natürliche Furcht. Raisonneurs und starke Geister, Philosophen und Krieger sind am Tage unerschütterlich, und zittern oft des Nachts, wenn sich ein Blättchen reget. Die Ursach liegt nicht in Ammenmährchen, sondern sie ist dieselbe, vermöge welcher der Taube misstrauisch und das Volk abergläubisch ist; sie liegt in der Unkunde der Dinge und Ereignisse um uns her. Heilung ist nur durch Gewöhnung möglich, denn dieser unterliegt die Imagination. Es ist folglich vergebens, dem Furchtsamen vorzuraisonniren, wie eitel seine Furcht sey; wirksamer, als alle philosophischen Gründe ist es, ihn oft in die Finsterniss zu führen. Der Dachdecker wird nicht mehr schwindlicht, und wer sich an Finsterniss gewöhnt hat, empfindet dabey keine Furcht mehr. Um die Jugend dahin zu bringen, sind Spiele sehr bequem, aber sie müssen mit Lachen und Scherz verbunden und gesellschaftlich seyn. Dadurch werden die Füsse eines so erzogenen Menschen sicher, die Hände, um mich so auszudrücken, verständiger. Seine Imagination mit angenehmen Bildern

der jugendlichen Nachtspiele angefüllt, wird nicht leicht auf schreckliche Gegenstände verfallen.

In dem bisherigen liegt die Quintessenz dessen, was Rousseau im Emile so schön über diesen Gegenstand sagt. Was er indess von den Ammenmährchen behauptet, widerlegt sich dadurch, dass sehr viele Menschen sich auch am hellen Tage vor Gespenstern fürchten, auch dann, wann sie alles um sich her auch noch so gut erkennen können.

Rousseau schlägt darauf selbst nächtliche Spiele oder vielmehr pädagogische Uebungen vor. Er will, dass man Abends eine Gesellschaft von Kindern zusammenbringe, und sie an finstern Orten allerley verrichten lasse.

Keines müsste ganz allein gehen, sondern gesellschaftlich bis man sicher wäre, dass es nicht zu sehr erschrecken würde.

„Ich finde nichts so lustig und nützlich, als dergleichen Spiele, wenn man sie nur gehörig einzurichten weiss. In einem grossen Saale würde ich von Tischen, Stühlen, Schirmen etc. eine Art von Irrgang machen. In die verworrnen Krümmungen dieses Labyrinths stellte ich, mitten unter acht bis zehn Vexirbüchsen, eine ziemlich ähnliche mit Zuckerwerk gefüllte. Ich bestimmte kurz, deutlich und genau die Stelle derselben; ich gäbe eine solche Anweisung, die

für Leute, welche weniger unaufmerkſam und flatterhaft als Kinder wären, hinreichen würde, um ſie zu finden. Jetzt zöge ich das Loos für die kleinen Wettſtreitenden, und ſchickte ſie einen nach dem andern fort, bis die gute Büchſe gefunden wäre. Die Schwierigkeit des Findens würde ich nach dem Grade ihrer Geſchicklichkeit abmeſſen. Man denke ſich einen kleinen Herkules, wie er, ſtolz auf ſeine That, mit der Büchſe zurückkommt. Man ſtellt ſie auf den Tiſch und öffnet ſie mit vieler Ceremonie. Ich höre das Gelächter, das Jauchzen des luſtigen Haufens, wenn man, ſtatt der erwarteten Näſcherey einen Maykäfer, eine Schnecke, Kohle, oder Eichel in Baumwolle oder Moos recht artig eingewickelt findet. Ein andermal würde ich in einem neugeweiſsten Zimmer nah an der Wand ein Spielzeug, ein kleines Hausrath aufhängen, das müſste dann geholt werden, ohne die Wand zu berühren. Kaum käme der Sucher wieder zurück, ſo würde, wenn er die Bedingung nur in etwas verfehlt hätte, der weiſse Fleck an der Spitze ſeines Hutes, ſeiner Schuh, u. ſ. w. ſeine Ungeſchicklichkeit verrathen."

Dergleichen Uebungen wird jeder geſchickte Erzieher ſelbſt zu erweitern, mannichfaltiger zu machen und abzuändern verſtehn. Rouſſeau will dadurch auch bloſs den Geiſt derſelben zu

verstehen geben. Ich mögte noch den Rath dabey ertheilen, dergleichen Uebungen nicht immer im Hause, sondern auch ganz besonders draussen vorzunehmen. Wir verbinden zwey, drey und mehreren Knaben von der Gesellschaft die Augen. Die Sehenden führen sie unter Begleitung ihres Aufsehers hinaus ins freye Feld, auf eine viertel und halbe Stunde weit vom Wohnorte weg. Hier öffnet man ihnen die Augen und verlangt, dass sie sich nach Hause finden sollen. Der Abend ist so dunkel, dass die Augen wenig oder gar keine Dienste leisten; das Feld unbekannt, denn man ist, gleichsam wie vom Himmel gefallen, dahin gekommen; keine Weltgegend ist bekannt. Weit schlimmer ist diess alles, wenn man zur Uebung ein anderes Mal einen Wald wählt. Ich setze indess voraus, dass die Zöglinge ihre vaterländische Gegend wenigstens im Ganzen etwas kennen; so geht dann die Untersuchung durch Gefühl und Gehör vor sich. Man untersucht die Natur des Bodens, man benetzt mit dem Munde einen Finger, streckt ihn über den Kopf hinaus, um den Zug der Luft daran zu bemerken, man beobachtet die Wolken, den Stand der Sterne, die letzten Ueberreste der Abendröthe, das Moos an den Bäumen, man fühlt mit den Füssen nach einem Wege, man horcht auf entferntes Getöse u. s. w.

Auf alle dergleichen Merkmale gründet man Schlüsse. Die vorher Geblendeten berathschlagen sich über die zu nehmende Richtung, und sind alle einstimmig, so folgt ihnen der Aufseher mit allen Uebrigen ungetrennt; ist ihre Meinung aber verschieden: so giebt er jedem einen Begleiter, der der Gegend kundig ist, um das gänzliche Verirren im Nothfalle zu verhüten. — Oder: Ein anderes Mal setzt man Rousseaus Büchsen hinaus in den Garten, oder wenn das freye Feld sehr benachbart ist, hinaus auf die Flur, und verfährt übrigens so wie Rousseau es vorschlägt. Ich komme endlich zur Beschreibung eines förmlichen Nachtspiels.

41. Die Wächter und die Diebe.*)

Eine Gesellschaft von 16, 20, 30 Personen, je zahlreicher je besser, versammelt sich am be-

*) Die Idee dieses Spiels ist genommen aus Thomas Hyde de Ludis Orientalium. Oxonii 1694. 12mo. Im 2ten Buche Seite 262 findet man die Beschreibung eines Mesopotamischen Spiels, das den Namen Hassas wa Harami führt. Sie ist aber, wie mehrere Beschreibungen dieses Verfassers, so unzulänglich und verworren, daß ich erst ein Spiel daraus machen mußte.

quemſten auf einer groſsen, mit einzelnen Gebüſchen verſehenen, oder theils umgebenen Wieſe, oder einem ähnlichen Gartenplatze. Einer wird zum Kadi ernannt, und dieſer theilt die Geſellſchaft in Paare ab, um aus dieſen nach Anhang I Nro. 1 zwey Partheyen zu bilden, indem er von jedem zu ihm kommenden Paare die eine Perſon zum *Wächter*, die andere zum *Diebe* ernennt. So entſteht die Vertheilung der Geſellſchaft durchs Loos in *Wächter* und *Diebe*. Beyderley ſondern ſich in 2 Haufen ab, und der Kadi nennt die Namen beyder Partheyen öffentlich, damit ſie ſich gegenſeitig nach ihren Rollen kennen lernen. Jetzt giebt er jeder Parthey eine Parole z. B. den Wächtern das Wort *Bordeaux*, den Dieben *Rouen*, und befiehlt jenen, ſich zu *bezeichnen* und dieſen ſich zu *bewaffnen*; worauf die Wächter ein weiſses Tuch oder ein Stück Papier um den Arm befeſtigen und die Diebe ſich mit zuſammengedreheten Schnupftüchern verſehen. Hierauf müſſen ſich die Diebe entfernen, um ſich zu verſtecken und in Hinterhalte zu legen, wo ſie nur können. Der Kadi giebt ihnen dazu etwa 2 Minuten und weniger, binnen welcher Zeit er laut bis 20 zählt. Iſt die Zahl 20 ausgeſprochen, ſo gehet der Kadi mit den Wächtern aus, um die Diebe zu fangen. Man ſpürt aus, wo ſich Diebe befinden, der Kadi detaſchirt

bald hier bald dorthin einen Trupp oder einen Einzelnen ſeiner Wächter, um den Ort zu umſtellen, den Paſs zu verhauen, zu recognoſciren, zu rapportiren u. ſ. w. Alles muſs, wie bey militäriſchen Expeditionen ſtrengen Gehorſam leiſten, und der Kadi ernennt bald zu dieſem, bald zu jenem Zwecke dieſer Art die Unteranführer willkührlich. Kann irgend ein Wächter unter Gebung der Parole einen Dieb beym Arme faſſen oder nur deutlich berühren, ſo iſt der Dieb *fein*, und die Regeln des Spiels verbieten alle Widerſetzlichkeit. Der Wächter ruft den Kadi und ſeine Gehülfen, alle verſammeln ſich, der Kadi hält Gericht, und läſst den Dieb zwey, dreymal durch die locker gedrehten Schnupftücher der Wächter Gaſſenlaufen. Hat er dieſe Strafe überſtanden, ſo wird er nun durch Umbindung des Zeichens unter die Zahl der Wächter aufgenommen.

Indeſs aber auf dieſe Art die Jagd auf die Diebe ununterbrochen fortdauert, ſind dieſe nicht müſsig, ſondern unabläſſig bemühet, die Wächter zu *Dieben* zu machen.

Jeder Dieb hat nämlich das Recht, jeden Wächter mit aller möglichen Liſt heimlich zu verfolgen, ſich an ihn heran zu ſchleichen, oder ſchnell zu überfallen und ihm mit dem Schnupftuche unter Nennung ſeiner Parole (Rouen) ei-

nen Hieb zu verſetzen. Kann er dieſs, ehe der Wächter ſeine Parole (Bordeaux) ausſpricht: ſo iſt der Wächter dadurch auf der Stelle zum *Diebe* gemacht und muſs ſich ſchleunig fortmachen, damit ihn die Wächter nicht erhaſchen.

Es arbeiten hier alſo zwey Partheyen unaufhörlich gegen einander. Gelingt es den Wächtern, alle Diebe nach und nach zu fangen: ſo hat ihre Parthey gewonnen; können die Diebe aber nach und nach die Wächter zu Dieben machen, ſo findet das Gegentheil ſtatt. Glückt es den Dieben an den Kadi zu kommen und ihn auf die obige Art zum Diebe zu machen: ſo erheben ſie ein allgemeines Hurrahgeſchrey, die Parthie iſt geendigt und ſie haben den Sieg.

Dieſer letztere Fall iſt ſehr gewöhnlich, daher muſs der Kadi auſſerordentlich auf ſeiner Hut ſeyn, um nicht durch ſchnelle Ueberfälle überliſtet zu werden.

Oſt bemerkt er z. E zur Rechten die Bewegung einiger Diebe, ſeine Gehülfen machen Jagd und fangen einen; dieſer Angriff war mit Fleiſs von den Dieben veranlaſst, um die Aufmerkkeit des Kadi dahin zu ziehen; denn in demſelben Augenblicke ſtürzen von der linken Seite her unerwartet ein Paar der entſchloſſenſten Diebe unter den Haufen der Wächter, und ehe er ſich noch beſinnen kann, iſt der Schlag geſchehen

und er ist gefangen. Er muſs daher immer ſehr aufmerkſam ſeyn und immer ein Paar Mann von ſeinen Wächtern als Leibwache haben.

So viel von dem Gange des Spiels im Allgemeinen. Mich hier in eine weitere Entwickelung einzulaſſen, würde nicht ganz ſchicklich ſeyn. Streitige Fälle kommen nicht häufig vor. Einige Geſetze will ich hier noch angeben.

Die Gränzen des Spielraums dürfen von Niemand überſchritten werden.

Kein Dieb darf das Zeichen der Wächter an den Arm machen, oder ſein zuſammengedrehetes Tuch zur Nachahmung deſſelben auch nur über den Arm hängen.

Kein Wächter darf ſeine Parole ausſprechen, als bis er wirklich einen Dieb ſieht, der ihn anfallen, oder den er ergreifen will.

Die Diebe können ſich zwar vereinigen, um von allen Seiten her einen Trupp Wächter zu überfallen; merken es aber die Wächter früh genug und rufen ihre Parole, ſo haben jene weiter kein Recht einzudringen, ſondern ſind in Gefahr gefangen und ſchärfer als gewöhnlich beſtraft zu werden. Auf dieſs Geſetz muſs vorzüglich gehalten werden, wenn nicht ſogleich das ganze Spiel ausarten ſoll.

Dieſs Spiel hat für die Jugend ganz ungewöhnlich viel Intereſſe, wenn es von beyden Seiten

mit Lebhaftigkeit, Vorſicht, Muth und der dazu nöthigen Verſchlagenheit geſpielt wird. Man iſt dabey in einer ſteten Erwartung deſſen, was ſo eben vorgehen wird, von Minute zu Minute wird ſie befriedigt, und wieder von neuem geſpannt. Jeder Schritt erfordert Vorſicht, Aug und Ohr ſind unaufhörlich beſchäfftigt, jede kleine Bewegung und jedes Geräuſch zu bemerken. Es erfordert Muth und ununterbrochene Gegenwart des Geiſtes, denn die Angriffe ſind mit Liſt, Schnelligkeit und Ueberraſchung verbunden. Hier kann der Jugendaufſeher, wenn er die Rolle des Kadi übernimmt, manchen ſeiner Zöglinge näher kennen lernen, indem er ſeinen Muth, ſeine Entſchloſſenheit und Gegenwart des Geiſtes auf die Probe ſtellt und bald dieſem bald jenem eine Expedition aufträgt, wobey ſeine Furchtſamkeit ins Gedränge kommt u. ſ. w. Es gewährt zugleich viel körperliche Bewegung und verlangt Schnelligkeit. Sehr bequem iſt dieſs Spiel für die etwas rauhen und ſehr dunkeln Abende des Herbſtes. Kleineren Knaben, die mit dieſem nicht gut fertig werden können, empfehle ich das folgende, das von einer Geſellſchaft Knaben erfunden wurde, ganz einfach aber doch nicht ohne Intereſſe iſt.

42. Miau!

Die Kleinen sind wieder auf einer Wiese oder in einem Garten. Der Abend muss sehr dunkel seyn. Der flinkste Knabe wird zum *Miau* gewählt. Dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa 4 Minuten Zeit, binnen welcher man 20 zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermuthet und findet ihn nicht. Man umstellt indess den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den *Miau* auf, mit den Worten: *Miau laß dich hören!* Alle andere wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit grosser Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt; aber ehe man sichs versieht, erschallt die Antwort: *Miau!* weit entfernt, auf einer ganz andern Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo der Laut *Miau!* herschallte. Hier will man ihn denn recht sicher einschliessen; aber ehe man sichs versieht, ist *Miau* wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die andern zum zweyten Maale. Ist *Miau* aber endlich glücklich eingeschlossen und man fordert ihn

auf sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verräth er seine zu grosse Nachbarschaft und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Gelächter gefangen wird. Ueber die Gränze des Spielraums darf er nie hinauslaufen. Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter verbunden, gewährt viel Bewegung, und ist sehr bequem die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

43. Die Jagd im Dunkeln.

Das schon oben Nr. 40. angegebene Spiel der Jagd sehe ich unter der hiesigen Jugend bey dunkeln Abenden mit ungemein vielem Vergnügen spielen. Man treibt es ganz auf dieselbe Art, nur wählt man zum Jagdrevier eine ganz ebene Wiese, die von kleinen Gebüschen eingefasst ist, und dadurch deutliche Gränzen hat. Es erfüllt ganz den Hauptzweck, die Jugend auf eine lustige Art an die Dunkelheit zu gewöhnen, in ihrer Imagination die Vorstellung der Dunkelheit mit der des Vergnügens zu verknüpfen. Es verlangt

überdem viel Munterkeit der Sinne, jugendlichen Muth, und Schnelligkeit des Körpers.

e) einſame Spiele.

44. Der Kreiſel und das Reiftreiben.

Dieſes Knabenſpiel, bey welchem ein hölzerner, kegelförmiger Körper auf ſeiner Spitze vermittelſt einer kurzen Peitſche herum getrieben wird, iſt zu bekannt, als daſs hier eine Beſchreibung nöthig wäre. Es iſt ſelbſt für erwachſene Knaben ſehr unterhaltend, an ſich ſehr unſchuldig und für den Körper wohlthätig, denn es kann, jenachdem man will, wenig und viel Bewegung veranlaſſen. Ich ſah einen Knaben mehrere Kreiſel treiben, alle hatten ihre Namen, zu allen ſprach er mit naiver Unbefangenheit. Der, welcher am längſten lief, war ſein Liebling. Er ſtellte ſie oft auf die Probe, ſetzte ſie nämlich alle in die ſtärkſte Bewegung und entfernte ſich dann, indem er treppab in den Hof lief, und bald wieder zurückkehrte. Welche Freude hatte er über die, welche noch liefen! — Knaben müſſen nicht nur 2, 3 Kreiſel treiben, ſondern auch in jede Hand eine Peitſche nehmen und beyde gebrau-

chen lernen. Da in diesem Falle der Umschwung (Rotation) bey einem *links* bey dem andern *rechts* ist: so dürfen sie beym Zuschlagen nicht verwechselt werden; denn bey einem einzigen Schlage *gegen* die Rotation, würde sie sogleich aufhören.

Der *Brummenkreisel* besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite mit einem Loche und unten mit einem etwa 3 Zoll langen und runden Stabe, der ihm zum Fuſse dient, versehen ist. Jeder Drechsler macht dergleichen; die Art damit zu spielen, ist allgemein bekannt. Von der untersten Spitze des Fuſses wird eine Schnur schraubenartig bis oben an den Kopf heraufgewickelt, das noch übrige Ende durch das Seitenloch des Schlüſsels von innen nach auſsen durchgezogen und dann der Fuſs mit der Schnur durch den Schlüſsel gesteckt. Hält einer den Schlüſsel und zieht ein andrer die Schnur schnell durch das Seitenloch deſselben, so kommt der Kreisel in Umschwung, welches er unter Geheul eine Zeitlang fortsetzt. Von sonderlichem Gehalte ist dieſs Spiel nicht; jedoch zur Belustigung nicht zu verachten. Starke Knaben nehmen die Schnur in die eine, den Schlüſsel in die andre Hand und werfen den Kreisel ohne Gehülfen ab. Daſselbe läſst sich noch leichter thun, wenn man die Schnur an einen feststehenden Gegenstand knüpft

und bloſs den Schlüſſel führt. Das Reifentreiben gehört ebenfalls hieher, inſofern es der Jugend zur einſamen Beluſtigung dienen kann. Eine nähere Beſchreibung iſt ſchon davon gegeben in meiner *Gymnaſtik* S. 464.

43. Soloballſpiel.

Auf den Sandwich- und Freundſchaftsinſeln ſpielen alle Kleinen Fangball, jedesmal mit vier bis fünf Bälleu, die von Baumlaube gemacht ſind. Fangen und Aufwerfen folgt ununterbrochen aufeinander. Dieſe Uebung mit ordentlichen Bällen, die nur ganz weich gemacht und ſo groſs ſeyn müſſen, daſs man zwey davon bequem mit der Hand halten kann, iſt auch bey uns nicht unbekannt. Der eine Ball liegt zwiſchen den Fingerſpitzen, der andere in der Hand, der Spieler wirft den erſten perpendikular bis faſt zur Höhe des Zimmers, und indem er wieder zurückfallen will, wirft er den zweyten und fängt den erſten wieder, und ehe der zweyte völlig niederkommt, läſst er den erſten ſchon wieder ſteigen, und ſo fort. Auf dieſe Art iſt immer ein Ball in der Luft, und ehe er wieder in die Hand fällt, ſteigt der zweyte ſchon auf. Künſtlicher

wird diese Uebung, wenn man für jede Hand 2 Bälle hat, und es gewährt einen ganz hübschen Anblick, wenn es mit Fertigkeit gemacht wird. Auf ähnliche Art lassen sich zwey Federbälle mit einer Raqueten behandeln. Beyde Spiele sind mit heilsamer Leibesübung verbunden und erfordern ununterbrochen genaue Beurtheilung der Aufwürfe so wie Abmessung der Kraft, welche man dazu anwendet.

B. Spiele der Aufmerksamkeit.

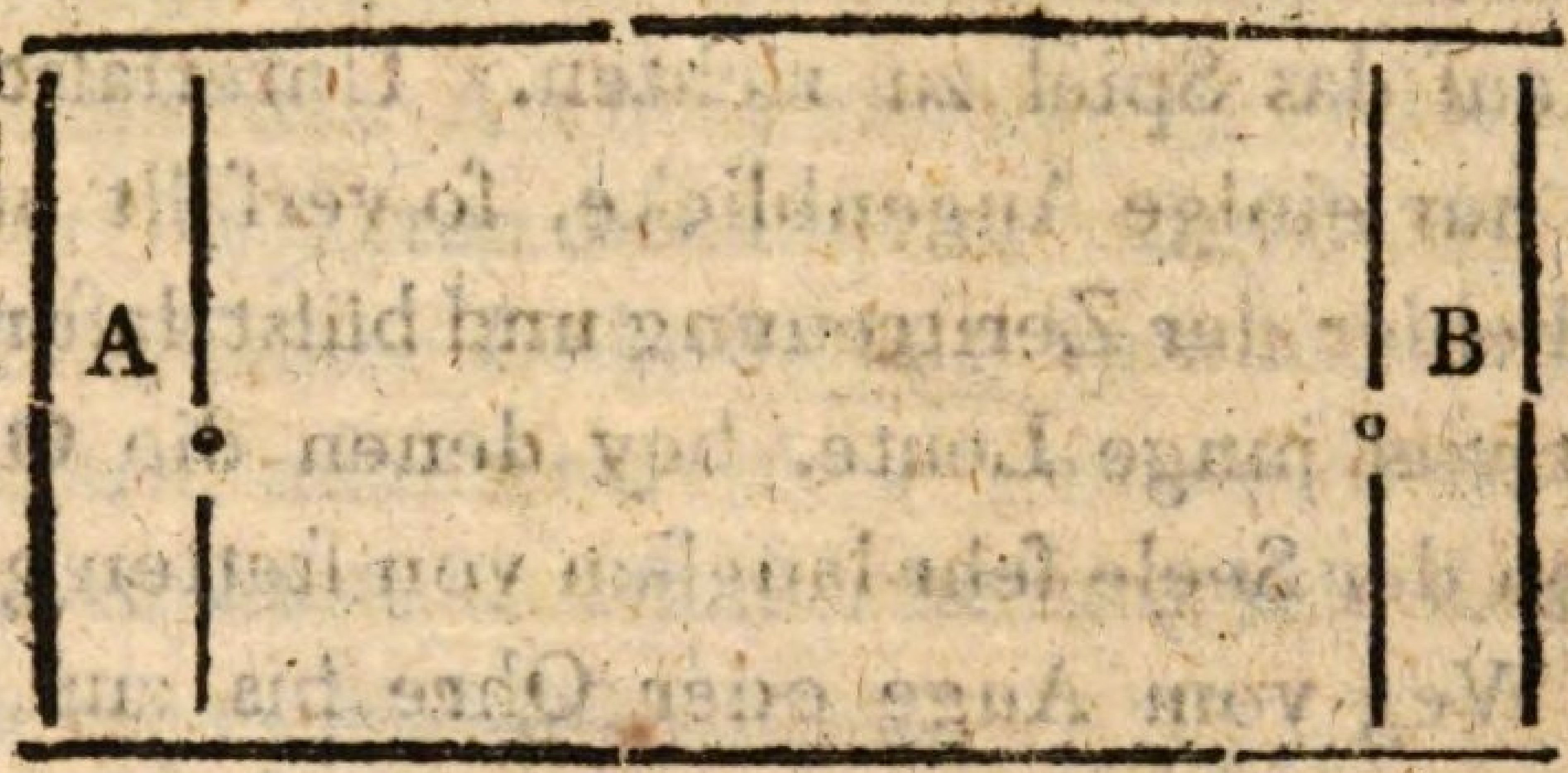
Bey allen Spielen dieser Ordnung findet wenig oder gar kein eigentliches Beobachten und Beurtheilen sinnlicher Eindrücke statt; hier ist bloss Richtung der Seele auf einen Gegenstand, um irgend eine bestimmte Veränderung desselben schnell *wahrzunehmen* und sein Verhalten danach einzurichten. Sie haben mithin weniger Werth als die bisher genannten; bleiben aber immer sehr nützlich, bald als Veranlassung zu heilsamer Bewegung, bald als Mittel den ernsten, ermüdenden Ideengang zu unterbrechen und sich zu erholen. Diese Erholung ist gleichsam schon die

Bedingung unter der ſie nur geſpielt werden können, inſofern es ſtets nöthig iſt, alle fremden Ideen zu verbannen und ſeine Aufmerkſamkeit auf das Spiel zu richten. Unterläſst man dieſs nur einige Augenblicke, ſo verfällt man in den Fehler der Zerſtreuung und büſst dafür. Es giebt viel junge Leute, bey denen die Operationen der Seele ſehr langſam von ſtatten gehen. Der Weg vom Auge oder Ohre bis zur Seele ſcheint zehn Meilen lang, und von da bis zu den Händen oder Beinen ſinds gar wohl hundert Meilen. Für dieſe giebt es keine heilſameren Spiele. Endlich empfehle ich ſie noch für alle jungen, flüchtigen Köpfe, die ſich nirgends fixiren können. — Alle hierher gehörigen Spiele ſind *geſellſchäftliche.*

46. Der ſchwarze Mann.

Man ſteckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab. Es iſt ſchon hinreichend, die vier Ecken deſſelben mit Stäben zu bezeichnen, die man in den Boden ſteckt, und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken. Faſt an beyden Enden des Vierecks liegen 2 Steine, der eine bey A. der andere bey B. Hinter jedem Steine

iſt ein Freyplatz. Dieſe Figur macht die Sache deutlich.



Die Knaben wählen durchs Loos oder Uebereinſtimmung einen zum *ſchwarzen Manne.* Dieſer ſtellt ſich auf einen der Freyplätze zum Exemp. nach A, die Andern treten auf den andern nach B. Jetzt ruft der ſchwarze Mann den andern zu: *fürchtet ihr den ſchwarzen Mann nicht?* — *Nein!* antworten die muthigen Knaben hinter B, und laufen vorwärts, um auf den Freyplatz A zu kommen, aber der ſchwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemühet ſich, ſie zu fangen. Jeder iſt ſein, wen er faſst und dem er, unter dem Ausruf eins, zwey, drey! drey kurze Klapſe giebt. Dieſer muſs ihm jetzt mit fangen helfen und mit ihm auf den Freyplatz B, indeſs ſich die andern Knaben jetzt in A befinden. Jetzt tritt der kleine ſchwarze Mann wieder hervor, und fordert ſie wieder auf wie oben: *fürchtet ihr den ſchwarzen Mann nicht? nein!* erwiedern die andern und lau-

fen von A nach B zu. Unterwegs kommt ihnen der ſchwarze Mann mit ſeinen Gehülfen wieder entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich Alle, bis auf *Einen* gefangen ſind. Dieſer Eine, oder wenn es der Fall iſt, daſs Alle gefangen wurden, *derjenige*, welcher ſich am *letzten* fangen lieſs, wird nun wieder der ſchwarze Mann, und das Spiel hebt von Neuem an. Jeder, den der ſchwarze Mann gefangen hat, iſt verbunden mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freyplätze kann niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, iſt ſo gut als gefangen, und gehört dem ſchwarzen Manne.

Für noch unverzogene Knaben, die an reiner körperlicher Thätigkeit, an Laufen und Springen noch Vergnügen finden, iſt dieſs Spiel, bey aller Einfachheit, ungemein angenehm. Ihr Körper gewinnt an Schnelligkeit, er iſt unaufhörlich genöthigt, tauſenderley Wendungen und Sprünge zu machen, um zu entwiſchen; denn jeder hält es für eine nicht kleine Ehre, nicht gefangen, und dadurch ſchwarzer Mann zu werden.

47. Das Plumpſack - Verſtecken.

Die Geſellſchaft von unbeſtimmter Perſonenzahl, je gröſser je beſſer, ſetzt ſich in eine Reihe, Stuhl dicht an Stuhl. Jeder hält ſeine Hände hinter dem Rücken in Bereitſchaft den hin und her laufenden Plumpſack damit zu faſſen und weiter zu geben. Ein Einziger, der anfangs durchs Loos dazu gewählt wird, iſt *Sucher* und wirft der ſitzenden Geſellſchaft den Plumpſack zu, wenn das Spiel ſeinen Anfang nimmt. Man nimmt ihn ſogleich hinter den Rücken und läſst ihn hier Reihe auf und ab paſſiren, bald hier bald dort hin, aus Hand in Hand, ſo wie es die Nachforſchungen des *Suchers* nothwendig machen, ihn bald von dieſer bald von jener Stelle zu entfernen, damit er ihn nicht erhaſche.

Die Rolle des *Suchers* iſt ſchwieriger als man glaubt. Da ſteht er vor der lachenden Fronte, ſchleicht hin und her, paſst genau auf, wo das Tuch ſey; merkt auf jede Bewegung der Geſellſchafter, welche ihm dieſs verrathen kann. Er fährt ſchleunig nach der Stelle, wo er es zu bemerken glaubt, durchſucht mit ſeinen Händen bald hier bald dort die Räume hinter den Rücken, ſo wie die Hände der Spielenden Reihe auf und ab, und wird nicht nur zwanzigmal getäuſcht, weil jeder das Tuch ſchnell weiter giebt,

wenn ſich der Sucher ihm nähert, ſondern erhält noch dazu bald rechts bald links einen derben Schlag mit dem Tuche; denn jeder, wer das Tuch in den Händen hat, indem der Sucher bey irgend einem Andern in der Nachbarſchaft durchſucht, hat das Recht, ihm einen oder mehrere Schläge zu geben, nur muſs er dieſs ſehr ſchnell thun, und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen, denn wenn es der Sucher erhaſcht, ſo muſs der Schläger Sucher werden. — Geſetze bey dieſem Spiele ſind etwa dieſe: 1) Niemand darf, um zu ſchlagen, von ſeiner Stelle gehen. 2) In weſſen Händen oder Kleidern, oder unter weſſen Sitze der Sucher das Tuch findet, der wird Sucher.

Man ſitzt zwar bey dieſem Spiele; demungeachtet giebt es viel Bewegung, wenn es nur etwas eifrig getrieben wird; daher findet man es in dieſer Claſſe. Es erfordert Aufmerkſamkeit, Schnelligkeit der Hände und von Seiten des Suchers Beobachtungsgeiſt. Die Schläge fallen oft etwas derbe aus und ſind zur Abhärtung nicht ſo ganz undienlich.

48. Tag und Nacht.

Man theile die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Gröſse, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwey gleiche Partheyen und stelle sie 10 bis 15 Schritte von einander in zwey Linien (Fronten,) so daſs beyde sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Linien tritt der Aufseher oder Anführer des Spiels mit einer kleinen hölzernen Scheibe, die auf der einen Seite *weiſs* gelassen, auf der andern *schwarz* gefärbt ist; jene heiſst *Tag* diese *Nacht*. In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beyde Seiten man zu Tag und Nacht gestempelt hat, eben so brauchbar. Er läſst von den Personen der einen Linie *eine* und von denen der andern die andere Seite wählen, so daſs die Linie A zum Beyspiel *Tag*, B im Gegentheile *Nacht* hat, und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf das Niederfallen an; liegt nämlich der Tag oben: so verfolgt die Linie A alle Personen der Linie B, und wer sich erwischen läſst, ist *todt* oder *matt*, und darf nicht mehr mitspielen. So gehn nach und nach die Personen der einen und andern Parthey ab, und diejenige, welche zuerst ganz todt ist, hat die Parthie verloren. Es läſst sich aber leicht einsehen, daſs die Parthey B gleich nach dem *ersten* Wurfe ganz und gar

geſangen werden würde; wenn A das Recht hätte, ſo lange Jagd auf ſie zu machen, als ſie wollte. Hier müſſen folglich dem Verfolgen Schranken geſetzt werden. Man macht daher jeder Fronte gegen über und zwar 40 Schritte von ihr entfernt, einen *Freyplatz*, und zwar ſo, daſs derjenige, welcher vor der Fronte A liegt, der Parthey B gehört, und daſs A ihren Freyplatz vor der Fronte B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, daſs A die Parthey B verfolgt: ſo muſs B erſt um A herumlaufen, um nach ihrem Freyplatze zu kommen, dadurch wird das Entwiſchen zwar erſchwert, doch nicht unmöglich gemacht. Geſetze bey dieſem Spiele ſind, 1) Wenn die Scheibe geworfen werden ſoll, darf ſich niemand umſehen, um zu bemerken, welche Seite oben liege. Der Aufwerfer kündigt dieſs an, indem er *Tag* oder *Nacht* ruft. 2) Wenn die eine Parthey, zum Beyſpiel A, die andere B verfolgt, ſo muſs ſie ordentlich hinter ſie herſetzen und darf nicht nach dem Freyplatze derſelben laufen, um ihn zu verſperren.

Dieſes Spiel iſt altgriechiſch und hieſs Οϛρακινδα, weil man ſtatt der Scheibe eine Muſchel gebrauchte. Nachrichten findet man davon beym Pollux Lib. 9. Cap. 7. und beym Euſtathius ad Iliad 6. Die Beſchreibung des Letztern läuft auf folgendes hinaus: Die Knabengeſellſchaft theilt

ſich in zwey Theile. Eine durch die Mitte gezogene Linie trennt ſie. Einer von der Geſellſchaft wirft eine Muſchel in die Höhe, die auf der einen Seite mit Pech ſchwarz gemacht, auf der andern weiſs gelaſſen iſt. Jene heiſst νυξ dieſe ημερα. Jeder Theil der Geſellſchaft wählt ſich eine Seite davon, dieſe den *Tag* jene die *Nacht*. Man wirft die Muſchel, und diejenige Parthey der Knaben, deren gewählter Theil der Muſchel oben hinfällt, verfolgt die andre. — Wer erwiſcht wurde, erhielt nach Pollux den Ehrentitel ονας. Man ſehe den Bulengerus und Meurſius de Lud. gr. in Gronov. Theſ. Tom. VII.

Das obige Spiel verdient alle Empfehlung; es iſt unſchuldig, einfach, intereſſant für die Jugend durch ſtete Spannung der Aufmerkſamkeit; es ſetzt ſie auf eine äuſserſt lebhafte Art in Action, denn das Wort *Tag* oder *Nacht* ſchlägt gleichſam wie ein Blitz unter ihre Geſellſchaft. Dem Körper giebt es viel Bewegung, übt ungemein im Laufen und ſchnellen Wendungen.

49. Fuchs zu Loche.

Eine Perſon der Geſellſchaft wird durchs Loos oder durch eigenes Erbieten *Fuchs*. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes, z. Exemp. eine klei-

ne Grube, ein Maulwurfshügel, oder der Winkel eines geräumigen Saals — denn das Spiel läſst ſich auch im Hauſe ſpielen, wenn Lerm und Staub nicht geſcheut werden — iſt ſeine Wohnung oder eingebildete *Höle*. So wohl Er, als auch die übrigen Perſonen ſind mit zuſammengedreheten Taſchentüchern verſehen. Alle ſind wie ein Bienenſchwarm um ihn her, machen allerley Spaſs und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe ſie ſichs verſehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Ausfall auf ſie, und fängt an, ſie mit dem Plumpſacke zu verfolgen. Aber er darf dabey ſchlechterdings nur auf einem Beine forthüpfen, da die andern auf beyden laufen dürſen. Jeder iſt aufmerkſam auf den Fuchs, 1) ob er etwa das andere Bein an den Boden bringt — thut er dieſs, ſo ſchreyen alle: *berührt!* und ſchlagen ihn mit den Plumpſäcken ſo lange, bis er ſeine Höle wieder erreicht hat. Sind ſie hierbey nicht ſehr ſchnell, ſo entwiſcht der Fuchs augenblicklich, ohne einen Schlag. 2) Muſs jeder genau auf ihn achten, um nicht von ihm mit dem Plumpſacke erreicht zu werden; denn durch einen einzigen Schlag mit demſelben, wird der Fuchs befreyet, der Getroffene kömmt an ſeine Stelle, und alle verfolgen ihn mit dem Plumpſacke unter dem Geſchrey: *Fuchs zu Loche!* bis er die Höle erreicht.

Um dem Fuchs ſein Spiel nicht zu ſehr zu erſchweren und den andern das Entfliehn zu leicht zu machen, zieht man um die Höle des Fuchſes eine Gränzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritten, über welche niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und ſich mithin den Schlägen der andern auszuſetzen. Im Zimmer iſt dieſs nicht nöthig, denn die Wände ſind ſelbſt die Gränze.

Duldet der Auſſeher keine zu feſt gedrehten Tücher, und werden die Köpfe, wie ſichs von ſelbſt verſteht, mit Schlägen verſchont: ſo iſt dieſs Spiel unſchuldig, luſtig, erfordert ſtete Aufmerkſamkeit, und ſetzt den Körper recht gut in Bewegung.

Dieſes bey uns ziemlich gewöhnliche Spiel iſt ohne Zweifel von den Griechen entlehnt, oder wenigſtens dem griechiſchen Aſkoliaſmus (Ασκωλιασμος) nachgebildet. Die Hauptſache beſtand darin, auf einem Beine fortzuhüpfen. Man zählte die Aufſprünge und entſchied den Sieg danach. Bisweilen verfolgte der Einbeinige die andern, welche auf beyden liefen, bis er einen erhaſchte; und dieſs letztere halte ich für den eigentlichen Aſkoliaſmus. *)

*) Nachrichten darüber geben Heſichius und Euſtathius ad Odyſſ. k. am vollſtändigſten aber Pollux Lib. IX. Cap. 7. Siehe Meurſius de ludis Graec. In Gronov. Theſaur. Tom. VII. p. 949.

50. Vögel verkaufen.

Kleinere muntere Knaben spielen gern einfache lustige Spiele, die viel Bewegung geben. Hier ist eines:

Der Auffeher der Gesellschaft macht den *Verkäufer*, alle Kleinen sind *Vögel*, nur *Einer* von ihnen spielt die Rolle des *Käufers*. Der Verkäufer stellt seine Vögel in Fronte und giebt jedem einen Vogelnahmen: du bist ein Stieglitz, du ein Staar, du ein Finke u. s. w. Das muss aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: Hast du Vögel zu verkaufen? — ja! — Hast du einen Raben? — nein! — einen Sperling? — nein. So gehts immer fort *nein*, bis der Käufer einen z. E. hier den Staar nennt der wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreyt alles ja! und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus, das heisst, läuft fort, um seinem neuen Herrn zu entfliehen. Um seine Flucht zu begünstigen muss der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand. Jetzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er sein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück: so gehört er dem Verkäufer wieder, und dieser giebt ihm auch wohl Futter,

Aepfel, Birnen, Pflaumen. Diejenige Parthie, die am Ende die ſtärkſte iſt, hat gewonnen.

Für Knaben hat dieſs Spiel ſehr viel angenehmes; denn ſie werden, wie alle Menſchen, vorzüglich durch Spannung der Erwartung unterhalten. Dieſe Spannung findet hier ununterbrochen Statt: erſt unter der Nennung der Vogelnahmen, wobey jeder befürchtet genannt zu werden; dann bey der Flucht des Kleinen, deren Erfolg ſo ungewiſs iſt. Es erfordert Aufmerkſamkeit, weil man bey der Nennung des erhaltenen Namens augenblicklich laufen muſs, und macht die Kleinen ſchellfüſsig.

51. Der Bildhauer.

Die Geſellſchaft befindet ſich drauſsen im Freyen. *Einer* iſt *Bildhauer*, die andern ſeine *Bildſäulen*; hier am Gebüſch ſteht ein Mars, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules, u. ſ. w. in mannichfaltigen Stellungen, unbeweglich, wie es Bildſäulen zukommt. Er, der Meiſter, geht gravitätiſch auf und ab, den *Schlägel* (Plumpſack) in der Hand, um an dieſer oder jener Bildſäule zu beſſern, wenn ein Fehler, d. i. hier, ein Geziſch,

verbiſſenes Gelächter, eine Bewegung oder eine falſche Stellung bemerkt wird, und die Verbeſſerung beſteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hiebe, je nachdem die Bildſäule aus feſterem oder weicherem Steine gemacht iſt. Endlich ruft der Meiſter, des Verbeſſerns müde: *der Bildhauer iſt fort!* und plötzlich werden die Statüen lebendig, ſpringen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, ſpringen, lermen, ſingen nach Herzens Luſt durch einander. Der Bildhauer ſieht das eine Zeitlang mit an und ruft dann eben ſo unverhofft: *Der Bildhauer iſt da!* Nun fliegen alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen. Der *Letzte*, welcher am ſpäteſten an ſeinem Platze anlangt, giebt ein Pfand, oder fühlt, wenn man keine Pfänder ſammeln will, den Schlägel des Meiſters. Hierauf geht er wieder aufs Verbeſſern aus wie oben, auch rückt er die Perſonen wieder in die Stellungen, welche ſie haben ſollen. Allein ſeine Rolle iſt auch nicht ohne Gefahr; er *muß* jedesmal Einen als den letzten angeben und beſtrafen, kann er dieſs aus Unachtſamkeit nicht, oder beſtraft er, nach dem Zeugniſſe der Uebrigen, einen Unſchuldigen, ſo muſs er ſelbſt ein Pfand geben und iſt abgeſetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder ſpielt, von den Statüen in Corpore mit Taſchentüchern bis zu einem etwas entlegenen, vor-

her bestimmten Freyplätze verfolgt und verliert seine Meisterschaft. — Das Spiel ist lustig, unschuldig, und gewährt so viel Bewegung, als jeder wünscht, weil sie ganz von jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann kleine Knaben, wenn es oft gespielt wird, einigermaßsen zur hurtigen Vollführung gegebener Befehle gewöhnen. Es ist übrigens eine Nachahmung des in der zweyten Classe vorkommenden Spiels: der König ist nicht zu Hause, aber für das Freye eingerichtet.

52. Das Verwechseln der Plätze.

Im Zimmer ist ein Stuhl weniger als spielende Personen. Alle schliessen Hand in Hand tanzend einen Kreis, singen ein beliebiges Lied oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen. Im Kreise steht eine Person, diese giebt durch Klatschen in die Hand oder durch Niederstossen mit einem Stabe plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesangs oder der Musik und dann muss jeder ohne Ausnahme sich schnell auf einem der Stühle setzen; wer keinen bekommt, giebt ein Pfand. Draussen im Freyen, wo diess

Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taſchentücher, oder auf ſonſt eine Art bezeichnet, je entfernter man ſie da anlegt, um deſto merklicher wird die Bewegung.

53. Das Kämmerchen vermiethen.

Jeder von der Geſellſchaft hat einen Platz, auf einem Stuhle, neben einem Baume oder einer ſonſt bezeichneten Stelle. Nur *Einer* hat keinen. Der geht umher und frägt bey jedem an: *kein Kämmerchen zu vermiethen?* und erhält zur Antwort: *nein*! oder: *beym Nachbar!* — Oder auf eine andre Art: *wo iſt gut Bier feil?* und man antwortet: bey meinem Nachbar! — Indeis er ſo in dem Kreiſe herum läuft, winkt Einer dem Andern zur Verwechſelung der Plätze und man läuft dann heimlich, daſs es der Platzſucher nicht gleich merkt, geſchwind hinüber und herüber. Dieſer aber iſt ſtets hinter die ſo verlaſſene Plätze her, bis er einen davon erlangt. Dann tritt der, welcher ihn verlohr, an ſeine Stelle. Man giebt demjenigen, welcher den Platz ſucht, auch wohl das Recht nach etwas langem vergeblichen Suchen im Nothfall ein Zeichen zu geben durch Händeklatſchen, oder durch den Ausruf: *rührt*

euch! und verpflichtet ſich dann zur allgemeinen Platzverwechſelung.

54. Wie gefällt dir dein Nachbar?

Wiederum hat jeder ſeinen Platz, auſſer Einem, der herum geht und ſtets bey dieſem oder jenem anfrägt: *wie gefällt dir dein Nachbar?* Iſt die Antwort: *gut!* ſo gehts Fragen weiter, bis er an eine Perſon kommt, die ihm zur Antwort giebt: *dieſer hier* (zur Linken oder Rechten) *gefällt mir eben nicht!* — *Und wer wäre dir lieber?* erwidert der Sucher: dann muſs ſie irgend eine andre Perſon im Kreiſe anzeigen und mit dieſer muſs der Nachbar den Platz wechſeln. Kann unter dem Wechſeln der Sucher einen von beyden für ſich bekommen, ſo nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlohr, wird Sucher, und fragt vom neuen herum.

Man giebt dem Sucher auch wohl einen Plumpſack in die Hand, womit er ſeinen Nachfolger zur Succeſſion einweihet.

55. Der Laſtträger.

Die Geſellſchaft ſitzt auf Stühlen im Kreiſe umher. Nur einer iſt ohne Platz, trägt ein rundlichtes Bündel und heiſst deſshalb der Laſtträger. Die Andern wechſeln insgeheim, unter Zuwinken die Plätze, und der Laſtträger bemüht ſich; ſein Bündel auf einen leergewordenen Stuhl zu werfen. Kann er dieſs, ſo gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl iſt, trägt an ſeiner Stelle das Bündel. Wirft er aber aus Uebereilung ſein Bündel neben den Stuhl, oder ſo darauf, daſs es wieder herunter rollt; ſo bleibt er Laſtträger und bekommt Strafe mit dem Plumpſacke.

Alle dieſe Spiele ſind für die Jugend bey aller ihrer Einfachheit intereſſant genug. Sie ſind unſchuldig, geben Bewegung und erfordern Schnelligkeit und Aufmerkſamkeit. Das erſte kann durch Pfänder belehrend und das letzte durch den Plumpſack gegen zu groſse Empfindlichkeit einigermaſsen wirkſam werden. Die Bewegung hängt hauptſächlich ab von lebhafter Action der Spieler und vorzüglich von den Entfernungen der Plätze.

56. Das Drittenabſchlagen.

Unſere Geſellſchaft muſs geradzählich, und wenigſtens 12 Perſonen ſtark ſeyn. Wir machen *eine* davon zum *Abſchläger*, und geben ihr ein zuſammen gedrehetes Tuch; wir Uebrigen aber ſtellen uns paarweiſe in einen Kreiſs, Perſon hinter Perſon dicht angeſchloſſen, die Geſichter kreiseinwärts: ein Paar von dem andern 5 bis 8 Schritte entfernt. Da die Zahl der Perſonen durch den Abgang des Abſchlägers ungleich geworden iſt, ſo wird bey dem paarweiſen Stellen natürlich eine Perſon übrig ſeyn, die keinen Nebenmann hat, um ein Paar zu bilden. Dieſe ſtellt ſich fürs erſte allein mitten in den Kreis, und der *Abſchläger* iſt auſſer demſelben. Soll das Spiel nun angehen: ſo ſtellt ſich jene einzelne Perſon ſchnell vor das erſte beſte Paar, ſo daſs nun aus dem Paare drey werden. So bald der Abſchläger dieſs ſieht, läuft er ſchnell hinzu, um der hinterſten Perſon des Dryllings einen Schlag zu geben; allein dieſe wartet nicht ſo lange, verläſst ſchnell ihren Platz und läuft, wo ſie nur kann, vor das erſte beſte Paar. Der Abſchläger ſetzt hinter her, um hier den Hinterſten dritten abzuſchlagen; allein dieſer entwiſcht wieder, flüchtet ſich vor ein anderes Paar und ſo fort. Der Abſchläger verfolgt immer die hinterſte Per-

ſon des Drillings; erreicht er ſie daſtehend, oder im Laufen nach einem andern Paare und bringt ihr einen Schlag bey, ſo wird ſie *Abſchläger*.

Dieſs Spiel iſt ſehr einfach, in wenigen Minuten gelernt, ganz unſchuldig, ſehr luſtig und abwechſelnd. Es gewährt dabey die trefflichſte Bewegung; man läuft nicht immer, aber faſt alle Augenblicke etwas, und oft mit den ſchnellſten Wendungen des Körpers. Es erfordert ziemlich viel Aufmerkſamkeit, denn man iſt keinen Augenblick ſicher, daſs ſich nicht Jemand vor das Paar anſtellt, von dem man der hinterſte Mann iſt; oft iſt der Abſchläger noch dazu unmittelbar im Rücken. Die Rolle dieſes Letztern iſt die beſchwerlichſte wegen des ſteten Laufens, aber ſie währt nie lange, es iſt ein ſtetes Wechſeln, weil man leicht ertappt wird.

57. Die Glucke und der Geyer.

Eine Henne vertheidigt ihre Jungen gegen die Anfälle des Geyers, dieſs iſt der Gedanke des Spiels.

Die Geſellſchaft kann aus 10 bis 20 Perſonen beſtehen. Einer davon, der flink genug iſt, übernimmt die Rolle des Geyers. Der ganze Ueber-

rest der Gesellschaft steht in einer langen Reihe. Mann hinter Mann, wie die wilden Gänse im Fluge, und einer fasst den andern hinten am Rokke fest. An der Spitze dieser Reihe steht die Henne, wozu eine starke und schnelle Person genommen werden muss. Der Geyer nähert sich mit Springen und Laufen, bald links, bald rechts und sucht durch sehr schnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanken zu fallen; diese aber, mit ihrer ganzen Reihe in steter Bewegung, springt ihm immer in den Weg, um ihm den Pass zu verhauen, stosst ihn zurück und hält ihn ab, wie sie nur immer kann. Die Jungen machen hinten unaufhörlich Schwenkungen bald links bald rechts, um dem Geyer aus dem Wege zu kommen, sie dürfen ihn daher nie aus dem Gesichte lassen. Glückt es dem Geyer in die Flanke zu kommen und ein Junges fest zu halten: so gehört es ihm mit allen den andern, die in der Reihe noch hinter demselben stehen. Diese so Gefangenen müssen sogleich ablassen und bey Seite treten. Der Geyer fährt auf eben die Art fort, bis die Henne aller Jungen beraubt ist.

Dieses Spiel verdient auf der einen Seite alle Empfehlung, und gewährt den jungen Leuten ungemein viel Vergnügen, das sich durch ein ununterbrochenes Gelächter äusert; es giebt ei-

ne ſehr ſtarke Bewegung und macht ſchnellfüſsig und flink; aber auf der andern muſs es doch auch mit Vorſicht geſpielt werden. Meine Bemerkungen ſind folgende:

Der Platz dazu darf durchaus kein anderer, als völlig ebener und weicher Raſen ſeyn. Die Mitſpielenden, welche die Kette hinter der Henne ausmachen, dürfen in Rückſicht auf Gröſse und Stärke nicht gar zu ungleich ſeyn; achtjährige ſchwächliche Knaben unter 12, 14 jährige zu ſtellen, iſt miſslich. Jene werden bey den ſteten Schwenkungen der Reihe zu heftig fortgeſchleudert, indem ſie den Kräften der letztern nicht genug wiederſtehen können.

Geſchieht das Anfaſſen bey den Kleidern, ſo leiden dieſe leicht Gefahr, zerriſſen zu werden; bey den Händen, ſo geſchehen leicht zu gewaltſame Verdrehungen ſelbſt Verrenkungen der Arme; läſst man jeden ein Tuch um den Leib binden und daran faſſen, ſo werden die Eingeweide zu heftig dadurch gedrückt. — Alles dieſs kann nur vermieden werden, wenn die Perſonen, welche ſich anfaſſen nicht heftig ziehen, ſondern ſich nur mäſsig anhalten. Man laſſe aber durchaus nie Hand in Hand faſſen.

C. Spiele der Phantasie und des Witzes.

Die Phantasie bringt die ehemals gehabten sinnlichen Vorstellungen wieder zurück und stellt sie entweder einzeln dar, oder verbindet sie mit schöpferischer Kraft bald regelmäſsig, bald unregelmäſsig nach ungebundener Willkühr. So wird sie gleichsam der Hofmahler der Seele. Der Witz steht gewöhnlich neben ihr, mischt die Farben und besorgt vorzüglich das Colorit. Alle Spiele dieser Ordnung sezzen beyde in Action, bald jene, bald diesen mehr. Wir wollen das geringste dieser Spiele, das *Handwerksspiel* nehmen. Die Phantasie muſs dabey augenscheinlich ganze Reihen von Bildern zurückrufen, wodurch körperliche Actionen aller Art dargestellt werden, und sie in eine gewisse Verbindung stellen. Allein es fehlen alle Instrumente und Umstände, die zur wirklichen Darstellung jener Actionen gehören. Sie nimmt daher den *Witz* zu Hülfe, sucht ähnliche Actionen, stellt sie in gehörige Verbindung und bildet so pantomimische Darstellungen. Unter den Bewegungsspielen gehört nur dieſs einzige hieher.

58. Das Handwerksſpiel.

Für Knaben zur Abwechſelung ein ganz angenehmes und luſtiges Spiel. Von den beyden Partheyen der Geſellſchaft bleibt die Eine auf dem Platze, die Andre geht ſeitwärts, um ungeſehn das zu verabreden, was man vorſtellen will. Dieſs iſt allemal ein Handwerk oder irgend eine Beſchäfftigung im bürgerlichen Leben, die ſich durch ſtumme Handlung des Körpers nachmachen läſst. Es iſt daher gut, wenn auf jeder Parthey eine Perſon iſt, welche die Aufſicht über die Vorſtellung übernimmt. Iſt der Plan verabredet, ſo gehn die kleinen Schauſpieler wieder zu den Andern, ſtellen ſich vor ſie und beginnen die Darſtellung einer ſolchen Beſchäfftigung, z. E. da kömmt der Meiſter zu einem vornehmen Herrn, macht tiefe Bücklinge, nimmt ihm das Maaſs, kommt zu Haus, ſchneidet das Zeug zum Kleide zu und vertheilt es unter die umherſizzenden Geſellen. Dieſe nähen, und ehe man ſichs verſieht, iſts Kleid fertig. Der Meiſter zieht ſich an, trägts fort, ſchneidet wieder Bücklinge, erhält Bezahlung und geht fort. Dieſe Darſtellung iſt ſehr kenntlich, aber es giebt ſehr viele, die weit ſchwerer zu errathen ſind, z. Beyſ. die Wachsbleiche, Spiegelfabrik, und dergleichen. Man wechſelt mit beyderley ab.

Jeder iſt bey dieſem Spiele mit einem Plumpſacke verſehn. Die Spieler ſtellen ihre Arbeit nur einmal vor und nun fragen ſie die andre Parthey: was wars? — Dieſe kann zweymal rathen; erräth ſie es, ſo werden die Acteurs mit den Plumpſäcken fort getrieben, und müſſen eine neue Vorſtellung geben, erräth ſie es aber nicht, ſo wird ſie ſelbſt von den Spielenden aus dem Hauſe geſchlagen: jene nehmen ihren Platz ein und ſie ſelbſt iſt nun an der Reihe etwas darzuſtellen.

Baſedow hat dieſs Spiel belehrend gemacht, indem er es ſo einrichtete, daſs den Kleinen dadurch technologiſche Kenntniſſe mitgetheilt werden; hier wo die Rede bloſs von Spielen, nicht von ſpielendem Unterrichte iſt, konnte ich davon keinen Gebrauch machen, da überdem Modelle und Inſtrumente dazu nöthig ſeyn würden.

D. Reine Körperſpiele.

Alle bisherigen Bewegungsſpiele waren Actionen des Körpers, verbunden mit der Wirkſamkeit geiſtiger Kräfte. Reine Körperſpiele würden bloſs aus Actionen des Körpers beſtehen, und ſo die niedrigſte Stufe der Spiele ausmachen. Wenn aber der Körper ohne Theilnahme des Geiſtes gar nicht thätig ſeyn kann: ſo giebt es ſtreng genommen, gar keine *reine Körperſpiele*, weil es der Begriff des Spiels verbietet, *Paſſive* Bewegungen dafür anzunehmen. Will man indeſs bey einer Sache, die von keinem groſsen Belang iſt, weniger genau ſeyn: ſo kann man hierher ſolche Spiele ziehen, die viel körperliche Action und äuſserſt wenig geiſtige Kraftverwendung erfordern. Hier iſt eines der Art, eine kleine luſtige Poſſe, die für den günſtigen Augenblick Intereſſe haben kann. Die Geſellſchaft ſteht Mann neben Mann im Kreiſe. A wendet ſich ſeitwärts zu ſeinem Nachbar B mit den Worten: *guten Tag Herr Nachbar*, und hüpft dabey ununterbrochen mit beyden Füſsen ſchnell wiederholt auf und nieder. B thut daſſelbe von jetzt an immer fort und erwiedert: *ſchönen Dank Herr Nachbar!* A *Wie gehts denn Herr Nachbar?* B *Wie*

Sie ſehn, aber ich habe keine Zeit! Hiermit wendet ſich B zu C und bringt jene *Worte* und das *Hüpfen* auf ihm, ſo wie A ſich nun zu ſeinem Nachbar Z linker Hand wendet, und es durch dieſen auch von der andern Seite in den Kreis bringt. Wer einmal im Hüpfen iſt, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum iſt. Bis jetzt kenne ich weiter kein Spiel von der Art.

Zweyte Classe.

Sitzende oder Ruhespiele.

ARIST. Eth.

Αναπαυσει γαρ εοικεν ἡ παιδια, αδυνατουντες δε συνεχως πονειν αναπαυσεως δεονται· ου δη τελος ἡ αναπαυσις, γινεται γαρ ἑνεκα της ενεργειας.

das ist:

Das Spiel ist der Ruhe ähnlich, wer nicht ununterbrochen arbeiten kann, bedarf ihrer: Ruh ist daher nicht Zweck, sondern Mittel wirksam zu seyn.

A. Spiele des Beobachtungsgeiſtes und des ſinnlichen Beurtheilungsvermögens.

Da die meiſten dieſer Spiele Geſellſchaftliche ſind, bey denen entweder kein Materiale des Spiels ſtatt findet, oder wenigſtens nicht in Betrachtung kommt: ſo wird hierdurch die Beſchäfftigung der genannten Geiſteskräfte auf andre Gegenſtände geleitet. Hier iſt daher kein Abmeſſen und Beurtheilen der Gröſsen, Bewegungen und Verhältniſſe etc. der Spielkörper; aber da die Perſonen gleichſam das Spielmaterial ſelbſt ausmachen: ſo richtet ſich hier der Beobachtungsgeiſt bloſs auf *Perſonen* und *Handlungen*, auf Veränderungen in den Geſichtszügen, und Bewegungen. Nur die beyden letzten Spiele dieſer Ordnung machen hiervon eine Ausnahme.

a) *Gesellschaftsspiele.*

59. Wer wars?
oder
die warme Hand.

Der Auffeher sitzt auf einem Stuhle, seine jungen Gesellschafter stehn um ihn her. Man lost und die dadurch gefundene Person neigt sich mit dem Gesichte nieder auf den Schoss und in die Hände des Sitzenden, so dass ihre Augen dadurch verschlossen sind. Die kleine Blindekuh legt eine von ihren Händen gutwillig auf den Rücken und giebt dadurch jedem Umstehenden das Recht, einen Schlag darauf zu geben. Gewöhnlich schlägt man mit der blossen Hand. Im Moment des Niederschlagens die schlagende Hand durchs Gefühl zu beobachten und sich gleich aufzurichten, ist bey der blinden Kuh eins. Oft bemerkt sie dann noch die Bewegung dessen, der ihr den Schlag gab; ist diess nicht der Fall, so geht sie schnell umher und beobachtet die Gesichter, um daraus auf den Thäter zu schliessen. — Man sieht leicht ein, dass dergleichen Uebungen für junge Leute nützlich sind; man kann nicht früh genug anfangen, Gesichtsveränderungen bemerken zu lernen. — Endlich giebt sie einen als *Thäter* an. Trifft sie ihn wirklich: so muss *dieser* an ihre Stelle, im Gegentheile muss

ſie vom neuen die Hand herhalten und nach dem Schlage wieder einen als Thäter angeben. So geht das luſtige Spiel fort, bis ſie ihn wirklich trifft und dadurch frey wird. Gut beobachtende Knaben lernen bald aus dem Eindrucke der Hand und der Veränderung im Geſichte mit Gewiſsheit ſchlieſsen. Das Spiel hat, auſſer dem ſchon angegebenen, auch für die Umſtehenden den Nutzen, feſte Farbe halten, ich meine ihre Geſichtszüge beherrſchen zu lernen, und der Erzieher kann hier gewiſs mehr nützliche Beobachtungen über dieſen und jenen Charakter ſammeln, als in den meiſten ernſthaften Lehrſtunden. Für ſehr empſindliche Knaben, die weder Schmerz noch Gelächter ertragen mögen, iſt dieſs Spiel heilſam. Man ſchlägt dabey auch wohl auf den H —, dieſs iſt einmal nicht wohl ſchicklich, und überdem verliert das Spiel dadurch von ſeinem Gehalte: denn bekanntlich ſitzt der Sinn des Gefühls nicht dort, ſondern in der Hand; wird alſo dieſe nicht gebraucht: ſo fällt die Beurtheilung durchs Gefühl weg. — Es darf nur *ein* Schlag auf einmal geſchehen, und nach jedem *einzelnen* Schlage hat die Blindekuh das Recht, den Thäter anzugeben; geſchehen aber zufällig zwey Schläge, ſo kann ſie auch zwey Perſonen als Thäter angeben und ſie wird frey, wenn ſie auch nur *Einen* davon trifft. Daſ-

selbe ist auch der Fall, wenn sie die schlagende Hand ergreift und festhalt.

In Frankreich heist das Spiel *La main chaude* in England *Hot-Cockles.* Bey den Griechen war der Κολλαβισμος dasselbe; denn das Κολλαβιζειν bestand darin, dass der Geblendete den errieth, welcher ihm einen Schlag gegeben hatte, oder vielleicht auch, dass er angab, mit welcher Hand es geschehen sey. Hier heisst es, *Wer wars?* weil diess die Hauptfrage dabey ist.

60. Der Gerichtshof, oder das Amtmannsspiel.

Obgleich diess Spiel in manchen Gegenden bekannt genug ist, so gebe ich ihm doch vor manchen nagelneuen Spiele den Vorzug, bey welchem es weder mit Ernste noch Spasse recht fort will. Es sind wenigstens sechs Personen dazu nöthig, können aber auch mehrere daran Theil nehmen. Man nimmt aus einem Spiele so viel Karten, als Personen da sind. Der Daus bedeutet den *Amtmann*, der Ober den *Kläger*, der Unter den *Gerichtsdiener* oder *Büttel*, die Sieben den *Dieb*. Alle Uebrigen, nämlich die Zehn, Neun, Acht sind *Bauern*. Ist die Gesellschaft noch stär-

ker an Personen, so kann man noch andre Farben der Karten zu Hülfe nehmen, und sie *Bauern* seyn lassen, auch eine davon zum *König*, eine andre zum *Edelmann* stempeln. Man mischt und vertheilt sie so, dass Jeder eine bekommt, und von jetzt an ist jede Person das, was ihre Karte vorstellt; *Amtmann, Kläger, Gerichtsdiener, Bauer, König, Edelmann* oder *Dieb*. Der neue *Amtmann* giebt sich ein gravitätisches Ansehn, und macht sich durch Auflegung seiner Karte in dieser Würde bekannt. Ihm folgt der Gerichtsdiener mit ähnlichem Air, und bewaffnet sich mit einem zusammengedreheten Taschentuche. Ihm schleicht endlich der *Ankläger* ängstlich nach, weil er wohl weiss, dass er auf ein heisses Pflaster gerathen wird, und legt seine Karte ebenfalls auf. Alle übrigen Personen halten sich in ihren Würden *geheim*. Jetzt kommt der Ankläger ins Amt, um die Rolle einer Person zu spielen, der etwas gestohlen ist: Herr Amtmann ich klage! mir ist das und das gestohlen. — Wisst ihr den Dieb? — Ach nein! erwiedert er: aber geben sie mir ihren Gerichtsdiener mit, ich will ihn suchen. Der Amtmann warnt ihn, nicht auf unschuldige Personen zu treffen, weil es ihn sonst theuer zu stehn kommen würde und dergl. Endlich marschiren Gerichtsdiener und Kläger ab. Dieser durchspäht die Gesichter der übrigen Mitspieler

mit gröſstem Eifer, um eine verrätherische Spur zu finden. Man muſs gestehn, daſs hierzu Beobachtungsgeist gehört, so wie beym vorigen Spiele.

Nach bedächtigem Erwägen läſst er endlich den Büttel anklopfen. Holla! ruft dieser: indem er mit dem Plumpsacke vor dem Platze der verdächtigen Person auf den Tisch klopft; hier solls nicht gar richtig seyn. Was giebts? erwiedert der Aufgeforderte. Der Büttel giebt ihm nun zu verstehn, wie ihm sein Begleiter des Diebstahls verdächtig hielte u. s. w. Es kommt zum kurzen lustigen Wortwechsel, bis er die Karte aufleget und dadurch den Beweis der Schuld oder Unschuld giebt. Hat er die *Sieben* und ist also der *Dieb*, so muſs er sich ergeben und wird zum Amtmann geführt, der ihm nach Urtheil und Spruch einige Schläge mit dem Plumpsacke von dem Büttel in die Hand geben läſst; ist er aber unschuldig (als Bauer, König oder Edelmann: so entsteht ein fingirtes lustiges Gezänke, die unschuldige Person eilt mit Beyden zum Amtmanne, zeigt diesem ihre Karte z. E. die *Zehn* vor, sagt, daſs sie um 10 Uhr zu Hause gewesen wäre und also nicht gestohlen haben könne, und der Ankläger erhält auf Befehl des Amtmanns zehn Streiche in die Hand. Ist gar der König des Diebstahls angeklagt, so wird die Strafe noch

ſtärker dictirt.. Hierauf muſs der Ankläger wieder fort und den Dieb ſuchen. So oft er auf einen Unſchuldigen ſtöſst, erhält er ſeine Strafe, bis endlich der Dieb gefunden und abgeſtraft wird. Hier endigt ſich dann der Spielgang und man miſcht vom neuen.) — Man verachte doch dieſs Spiel nicht, weil es gemein iſt. Es gewährt den jungen Leuten ungewöhnlich viel Vergnügen und iſt dabey unſchuldig. Dieſs iſt zur Empfehlung eines Spiels ſchon genug; überdem aber iſt auch hier der Plumpſack für zu zärtliche junge Leute ein ganz nützliches Inſtrument. — Man hat bey dieſem Spiele noch manche Geſetze, wodurch die Aufmerkſamkeit rege erhalten, Vergeſslichkeit beſtraft und die Luſtigkeit befördert wird. Z. Beyſ. der Büttel muſs vor der Strafexekution allemal erſt mit dem Plumpſacke auf den Tiſch klopfen und zum Beſchluſſe dieſs wiederholen. Vergiſst er es, ſo bekommt er von dem Beſtraften alle Schläge zurück. Doch iſt dieſer an ebendaſſelbe Geſetz gebunden. Daſſelbe findet auck Statt, wenn der alte Büttel dem neu angekommenen den Plumpſack übergiebt.

Vexirſpiele.

Necken heiſst Jemand zum Zorn reitzen, um ſich über die Ausbrüche deſſelben zu beluſtigen. Jeder Affect iſt im gewiſsen Grade des Ausbruchs

lächerlich; wer lacht nicht, wenn der Reuter ſein Pferd nicht bändigen kann, ſo lange ihm kein Unglück drohet? Weil nun alle Welt lieber lacht als weint, ſo iſt das *Necken* etwas ſehr gewöhnliches; aber immer bleibt es *unmoraliſch* und nur in einzelnen pädagogiſchen mit vieler Behutſamkeit verbundenen Abſichten erlaubt. *Vexiren* heiſst nicht *necken*, ſoll wenigſtens hier nicht ſo viel heiſsen. Freylich wird die Moral immer noch durch die Finger ſehen müſſen, wenn wir uns auf eine leichte freundſchaftliche Art über irgend eine Unbehülflichkeit des andern luſtig machen. Allein, es kommt hier doch ſehr viel auf die gegenſeitigen Verhältniſſe der Perſonen auf Ort, Zeit und Abſichten an; und ſo giebt es eine Art des Vexirens, die ſelbſt der ſtrengſte Moraliſt nicht verwerfen kann. Von dieſem iſt hier die Rede. *Vexirſpiele* dieſer Art, und ſollten ſie auch zuweilen etwas derb ausfallen, ſind gewiſs nicht zu verwerfen, als Vorbereitungen zu den gröſsern Vexirſpielen, die im menſchlichen Leben alltäglich ſind. Auch bitte ich, ſich hier an das zu erinnern, was ich oben Seite 23. Nro: 5, von der Behandlung *zu groſser Empfindlichkeit* geſagt habe.

61. Das Suchen der Pfeife.

Die Hauptperson, welche die Pfeife sucht, muss das Spiel noch nicht kennen. Die Gesellschaft setzt sich im Kreise umher dicht zusammen; auch muss der Kreiss nur enge seyn, damit jeder den Sucher mit Bequemlichkeit erreichen kann. Indess diesem zum Scheine von irgend einem das Spiel erklärt wird, heftet ihm ein anderer heimlich die Pfeife mit einer Nadel an das Hintertheil des Kleides. Ist diess geschehen, so nimmt einer die Pfeife und pfeift. Der Sucher wendet sich schnell um, um sie zu erhaschen, indem er aber die Hände der Personen durchsucht, pfeift schon wieder einer. So kömmt er in ein beständiges Herumwenden und Suchen; denn es scheint ihm, als wenn die Pfeife immer im Kreise herumgehe, weil jeder thut, als verlange er sie und reiche sie weiter. Wenn diejenigen, welche im Rücken pfeifen, recht behutsam sind, so wird dem Suchenden die Entdeckung schwer. Er wird lange hin und her vexirt und ein lautes Gelächter endigt mit der Erklärung des Spiels. Man sieht leicht ein, in wie fern zu diesem Spiele auch Beobachtungsgeist nöthig ist.

62. Die Kelle.

Auch bey dieſem Vexirſpiele iſt eine Perſon, die ſeiner noch nicht kundig iſt. Dieſe, Namens A, kniet mit B, einem andern von der Geſellſchaft der das Spiel kennt, mitten ins Zimmer und beyde werden in ein Laken gehüllt, welches ſie vor dem Leibe mit den Händen zuſammen faſſen, ſo daſs ſie einander nicht ſehen können, ob ſie gleich ganz nah an einander ſind. Die Uebrigen, welche um jene beyden hertanzen, haben eine hölzerne Kelle, welche anfänglich aus Hand in Hand gehet und mit der ſie den Knieenden einige Schläge verſetzen. Indeſs macht B ſeine Hände und Arme frey, man übergiebt ihm heimlich die Kelle und dieſer ertheilt dem A nun bald links bald rechts einen Hieb, indem er hinter dem Rücken die Kelle bald in dieſe bald in jene Hand faſst. A muſs nun errathen, die Geſellſchaft tanzt lachend umher und fragt: wer wars? und B der Schläger ſchreiet mitunter ſein Auweh, als wenn auch er derbe Püffe bekäme. Hat A lange genug vergebens auf die Herumtanzenden gerathen, ſo deckt man endlich das Tuch auf und entdeckt unter Gelächter den ſpaſshaften Betrug, wenn ihm ſein Beobachtungsgeiſt nicht ſelbſt aus der Schlinge half.

Oder auch:

Zwey Perſonen X und Y, die das Spiel *kennen*, und mit denen man ſich verabredet hat, ſezzen ſich auf zwey Stühle mit den Lehnen gegen einander unter das Laken. A welcher dagegen das Spiel *nicht* kennt und gegen welchen es eigentlich angelegt iſt, tanzt mit im Kreiſe herum. Eine beſtimmte, dem X und Y bekannte Perſon B führt anfangs die Kelle und verſetzt bald dieſem bald jenem einen Schlag. Sie rathen mit Fleiſs auf andre Mitſpieler. Jetzt aber giebt B dem A die Kelle und er fängt damit an Püffe auszutheilen. Um nun den beyden Blinden anzudeuten, daſs jetzt A ſchlage, legt man in die Frage: *Wer wars*? eine kleine verabredete Abänderung und fragt nun: *Aber* wer wars? — Hiedurch wird A bald errathen und muſs des X Stelle auf dem Stuhle einnehmen. Dahin wollte man ihn juſt haben. Sein Nebenmann Y wendet ſich indeſs unvermerkt auf ſeinem Stuhle herum, man giebt ihm die Kelle und er ertheilt dem A einen Schlag nach dem andern u. ſ. w. wie oben. Das Perſiſche *Ser de Kilim* iſt nach *Hyde*, *de lud. oriental.* Lib. II. pag. 265 daſſelbige Spiel.

63. Wer das nicht kann, der kann nicht viel.

Diese kleine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt irgend ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: *Trallirum larum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel*, taktmäſsig und gleichsam die Silben abzählend auf den Tisch und giebt es dann mit der *linken* seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding die Reihe herum. Jeder, wer das eigentliche *Que* nicht weiſs, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt eben so taktmäſsig die Sylben her und wird am Ende ausgelacht. Man machts ihm nochmals vor, er wiederholts und wird wieder verlacht; er versuchts auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Vexirspiel; ich habe oft gesehen, daſs Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederholt. Wer gar nichts von dem Spiele weiſs, den führt sein Beobachtungsgeist nur sehr schwer darauf, daſs das Messer mit der *linken* Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Noch hat der Gedanke dieses Spiels das Gute, daſs er sich auf tausenderley Art abändern läſst. Sitzt ein Kreis junger Leute zusammen,

ſo kann jeder der Reihe nach ſo ein *Que* erfinden und die andern verſuchen, ob ſie es wohl bemerken: Hierdurch würde die Sache zur wirklichen Uebung des jungen Beobachtungsgeiſtes.

64. Das Augenräthſel.

Bey dieſem Spiele muſs eine gewiſſe kleine Verrichtung, die man verheimlichet, ob ſie gleich in der Gegenwart Aller geſchiehet, durchs Auge errathen werden, daher der Name. Die im Kreiſe befindliche Geſellſchaft wählt einen zum Caſſirer und errichtet unter gleicher Theilnahme eine gemeinſchaftliche Caſſe. Aus dieſer nimmt der Caſſirer eine beſtimmte Zahl Marken, wickelt ſie in Papier, geht im Kreiſe von einer Perſon zur andern, und thut, als wenn er ſie einer jeden in die zuſammengeſchloſſenen Hände gäbe. *Einer* Perſon überläſst er denn auch wirklich die Marken. Jeder Theilnehmer beobachtet die Bewegungen der Hände und die Veränderungen der Geſichter, um daraus die Uebergabe der Marken zu ſchlieſsen, und hierin liegt die Nützlichkeit des Spieles. Iſt der Caſſirer fertig, ſo kömmt er zu Jedem mit der Frage: Wer hat die Marken? Die Antwort mag treffend oder fehlend ſeyn, ſo geht er erſt alle Perſonen

mit der Frage durch, auch die nicht ausgeſchloſſen, welche die Marken hat, um das Spiel deſto mehr zu verdecken. Iſt er endlich fertig, ſo nennt er den Innhaber der Marken, und dieſer zeigt ſie vor. Jeder *Treffer* erhält dann aus der Caſſe eben ſo viel, als im Gegentheile jeder *Fehler* hinein zahlt. — Haſardſpiel iſt hier nicht; denn der Zufall hat dabey nichts zu ſchaffen; man gewinnt, aber es iſt wirklicher Erwerb durch angewandte Mühe. Man geht, ſo ſcheint es mir, zu weit, wenn man bey der Jugend allen Gewinnſt bey den Spielen entfernen will, folglich auch *den*, welchen ſie nur durch Anſtrengung erwirbt u. ſ. w. Will man dem ungeachtet um nichts ſpielen, ſo laſſe man die Kaſſe weg, und jeder *Fehler* bezahle ein Pfand. Wer die Marken hatte, wird beym nächſten Gange Caſſirer. Aehnlich iſt folgendes:

65. Der Ringſucher.

Die Geſellſchaft ſitzt im Kreiſe und jeder hält mit beyden Händen ein Band feſt, das durch einen Ring gezogen und mit beyden Enden zuſammengeknüpft iſt. Indem man nun den Ring in einem fort von Nachbar zu Nachbar ſchiebt

und allenfalls dabey nach der Melodie: *Jung frölich und etc.*

Fort Ringelchen gleite behende wifch wifch!
Entfchlüpfe den Augen des Suchenden frifch;
Kommt dann diefer Herr vor die unrechte Thür:
So grüfst ihn liebkofend mein Plumpfäckchen hier.

Oder indem man durch ähnliche Action ihn zu fchieben und zu verbergen vorgiebt: fteht der Sucher im Kreife, durchfpürt Hände und Gefichter, um dem Ringe auf die Spur zu kommen. Glaubt er diefe zu haben, fo fährt er zu und hält die Hände feft, in denen er fie vermuthet. Hat er ihn wirklich erwifcht, fo giebt die Perfon, bey welcher er gefunden ift, ein Pfand und mufs das Amt des Suchers übernehmen; im Gegentheile aber giebt fie ihm einen Schlag mit ihrem Plumpfacke, den jeder Sitzende dazu bereit hat, und der Sucher bleibt Sucher. Auf diefe Art entftehn allerley lächerliche Auftritte und das Spiel ift nicht blofs übend für den Sucher, fondern auch beluftigend für die Andern.

66. Die Freunde,
oder
der Wahrheitsspiegel.

Es ist eine bekannte Wahrheit, dafs der unser Freund sey, welcher uns unsre Fehler aufdeckt; leider ist sie aber nie recht Mode gewesen. Vielleicht ist die Jugend dafür empfänglicher; wenigstens meine ich es recht gut, indem ich ihr folgendes Spiel mittheile, das zwar schon ziemlich bekannt ist, aber hier etwas umgearbeitet erscheint. Man theilt jedem von der Gesellschaft ein Octavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Ueberschrift setzt, dann rollt jeder diefs Blatt zusammen und wirft es, wie beym Losen, in ein Behältnifs. Ist diefs geschehen, so zieht nun jeder ein Blatt heraus und schreibt unter den Namen etwas über die Person, die er gezogen hat, nieder. Diefs etwas ist Tadel, entweder den körperlichen Anstand im weitesten Sinne, oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwillkührliche Gegenstände, wie sichs von selbst versteht, dem Tadel nie mit unterworfen werden. — Hat jeder seinen kurzen Satz plan oder witzig, prosaisch oder poëtisch, doch immer mit Humanität und An-

ſtande im Ausdrucke niedergeſchrieben: ſo werfen alle die zuſammen gerollten Blätter wieder hinein, vermiſchen ſie, ziehn ſie vom neuen, und ſchreiben ferner unter. Dieſs wird ſo lange wiederholt, bis die Seiten voll geſchrieben ſind. Zieht Jemand ſeinen eigenen Nahmen heraus, ſo muſs er mit einem Andern das Blatt vertäuſchen. Will man dieſs aber vermeiden, ſo kann man die Ziehung ganz weglaſſen und die Einrichtung ſo treffen, daſs Jeder das ledige Blatt, nachdem er ſeinen Nahmen darauf geſchrieben hat, dem Nachbar rechter Hand giebt, und daſs alle Blätter von Allen nach und nach rechts herum, von Perſon zu Perſon, bis an ihren Eigenthümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andre Vorzüge. Iſt man endlich mit dem Niederſchreiben der Bemerkungen fertig, ſo wählt man einen zum *Vorleſer*. Dieſer nimmt die Blätter, ſetzt ſich abgeſondert, ſo daſs Niemand einſehen kann, zieht eines nach dem andern aus dem Gefäſse, nennt den Namen und lieſt die darunter geſchriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bey jeder hat die genannte Perſon das Recht, den ihr unbekannten *Kritiker* zu errathen. Sie durchſpähet zu dem Ende die Geſichter und ſucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das *Beobachtende* des Spiels, und nicht ſowohl in den Bemerkungen, welche man niederſchreibt

und die auf Beobachtung gegründet sind. Eräth sie den Kritiker, so muſs er ein *Pfand* geben. Im Gegentheile aber wischt er ungestraft durch. Jedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daſs der Herr desselben einen seiner Fehler frey bekennen muſs. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung bloſs unter Cirkulation der Blätter die Bemerkungen geschrieben; so darf sie der Vorleser nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte. Der übrige Nutzen des Spiels, besonders in moralischer Hinsicht, ist für den Erzieher deutlich genug, aber es verlangt gute Aufsicht und gute Stimmung der Theilnehmer.

67. Das Federspiel.

Diese kleine Spielerey kann für den Augenblick interessant seyn, so wie sie bey aller ihrer Kleinheit nicht ohne Anspruch auf Beobachtungsgeist und Beurtheilung ist, wenn kleine Knaben oder Mädchen damit tändeln. Man kann das Materiale von Elfenbein gemacht zwar kaufen; besser ists, Fritzchen macht sichs selbst. Er schneidet aus einem Schachteldeckel 60 oder 100 kleine Hölzchen, dick wie eine starke Stricknadel, lang

4 Zoll und bittet Fränzchen zur Theilnahme, weils ruhig im Zimmer zugehn ſoll. Er faſst alle Hölzer zuſammen und läſst ſie eine gute Spanne hoch aus der Hand herab, mit den Enden unten, auf den Tiſch fallen, dann liegt alles in einem verworrnen Haufen über einander. Jetzt kommt es darauf an, ein Hölzchen nach dem andern von dem Haufen herabzunehmen oder zu ſchnellen, doch ſo, daſs kein andres benachbartes dadurch im mindeſten bewegt oder berührt wird. Hierzu hat jeder ein ähnliches, kleines, doch am Ende etwas krumm und hakenförmig gebogenes Holz zwiſchen den Fingern. Er betrachtet den Haufen genau, ſucht ſich das am freyeſten liegende Hölzchen, faſst es mit dem Haken und ſchnellt es behende von dem Haufen hinweg. Dann macht er ſich über ein zweytes her, hebt es heraus u. ſ. w. ein Stück nach dem andern, ſo lange fort, bis ein benachbartes berührt oder durch das Wegſchnellen in Bewegung geſetzt wird; dann kommt Fränzchen ans Spiel und macht es eben ſo. Wer am Ende die meiſten Hölzchen herab gebracht hat, iſt Gewinner.

b) Einsame oder Solospiele.

Der Mensch ist zur Gesellschaft geschaffen, daher stehn einsame Spiele immer im Widerspruch mit ihm, sind nie so angenehm als die andern; und wenn sie auch einen starken Grad des Vergnügens gewähren: so werden sie just hierdurch den Spieler in die Gesellschaft zurück treiben, denn der Mensch kann schlechterdings nicht mehr allein seyn, wenn er sehr vergnügt ist. Für das Drückende der Einsamkeit im strengen Sinne, möchte daher wohl kein Spiel taugen, wenn es nicht mit einem Grade von Geistesanstrengung verbunden ist, der uns unsere ganze Lage vergessen macht. Allein von solcher Einsamkeit kann hier die Rede auch nicht seyn; es ist aber oft der Fall, daſs die Jugend an Gesellschaft von ihres Gleichen Mangel hat, daſs Eltern und Erzieher am Spiele nicht Theil nehmen können, und daſs sie daher, wenn weder Lust noch Gelegenheit zu irgend einer andern Beschäfftigung da ist, Spiele wünschen, wodurch die Kleinen in ihrer Gegenwart oder Nähe unterhalten werden können. Für diesen Fall giebt es einige Spiele, die ich wohl nicht überspringen darf. Ich rechne hierher

68. Das Billoquet.

Ein etwa 4 Zoll langer, zierlich gedreheter Stab von Knochen, Holz oder Elfenbein hat am obern Ende eine kleine Schaale, die in Form einer Halbkugel ausgedrehet ist; sein unteres Ende lauft hingegen in eine Spitze aus. In der Mitte jenes Stäbchens ist eine seidene Schnur befestigt, und an dieser hängt eine Kugel. In derjenigen Stelle der Kugel, die beym Hängen die unterste ist, befindet sich ein Loch. Der Spieler, welcher das Stäbchen mit den Spitzen der Finger hält, übt sich, die herabhängende Kugel durch einen schnellen Aufzug der Schnur in die Höhe zu schnellen und sie mit dem Becher zu fangen, so daſs sie darin liegen bleibt; dieses ist bald gelernt. Er kehrt das Stäbchen um, so daſs die Spitze nach oben steht, wirft wieder die Kugel aufwärts und sucht die Spitze in das Loch zu bringen, um sie so auf zu spieſsen; dieſs ist weit schwerer. Die Bewegung der Kugel kann auf einige Arten abgeändert werden, am leichtesten ist das senkrechte Heraufziehen, schwer wird das Fangen, wenn man sie in einen Bogen bald von vorn, bald von der linken oder rechten Seite heraufschwingt. Erleichtert wird das Fangen mit der Spitze, wenn man die Kugel mit den Fingern herumschnellt, so daſs sie beym Fangen

rotirt. Das Spiel ist nicht neu, Heinrich III. von Frankreich spielte es schon. Es verlangt, bey aller Beschränktheit, doch ziemlich viel Augenmaafs und Beurtheilung der Behandlung des Materiale.

69. Das Bullenspiel.

Ich meyne hier kein Stiergefecht, sondern das Spiel mit dem Instumente, welches der Bulle eines Dokuments ähnlich ist; kurz das Joujou. Zwey zierlich gedrechselte Scheiben von Holz oder Elfenbein sitzen an einer gemeinschaftlichen Axe, wie zwey kleine Räder, aber völlig fest und so nahe zusammen, dass nur ein Messerrücken zwischen beyden Platz hat. An der Axe ist eine seidene Schnur befestigt; diese wird um dieselbe herumgewickelt, das Ende davon aber um die Hand geschlungen, und das Instrument mit den Fingern derselben Hand gehalten. Lässt man es fallen oder wirft man es in willkührlicher Richtung fort, so erhält es durch das schnelle Abwickeln der Schnur eine rotirende Bewegung und steigt wieder nach der Hand herauf, vermöge der Centrifugalkraft, indem sich die Axe wieder an der Schnur herauf wickelt.

Eine etwas geübte Hand benutzt diese Eigenschaft auf allerley Art und schwenkt das Joujou

nach Belieben in allen Richtungen. Diefs Spiel ift noch ganz neu und foll durch die revolutionäre Vernichtung der franzöfifchen Adelsdocumente veranlafst worden feyn, indem dadurch der Adel fowohl als diefe Bullen, auffer der Centrifugalkraft, alle Kraft verloren. Es wurde in manchen Städten bis zur Lächerlichkeit gefpielt, fo dafs fatyrifche Blätter und Kupferftiche dagegen erfchienen. Dem ungeachtet bleibt es ein unfchuldiges, nicht ganz unnüzzes und unter den fchon genannten Umftänden nicht verwerfliches Spiel.

B. Spiele der Aufmerkfamkeit.

a) *Gefellfchaftsfpiele.*

70. Der Rechenmeifter.

Die Gefellfchaft fitzt in einer Reihe und jede Perfon derfelben ftellt eine Ziffer vor, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0; find mehr als 10 Perfonen, fo wird die eilfte wieder Null, die zwölfte 1 und fo fort. Der Rechenmeifter ftellt fich in einige Entfernung vor die Reihe und unterhält die Gefellfchaft durch mündlichen Vortrag auf irgend eine Art, bald durch kleine Erzählungen, bald

durch Fragen an diese und jene Person, doch immer so, dass so viel Zahlen als möglich darin vorkommen. z. E. diese Nacht, es war vielleicht 12, 3 oder 4 Uhr, denn man träumt gewöhnlich die Zeit nicht mit, träumte ich, es kämen 4 Kerl in mein Schlafzimmer, die sich vorgenommen hatten, mir eine so derbe Motion zu machen, wie sie, vielleicht sind es 100 Jahr her, der berühmte Sancho zu machen die Unlust hatte. Die Thür knarrte wirklich in meinen 2 Ohren, 1, 2, 3, 4 Mal, ich hörte das Geschlürfe von 8 Füssen, sah endlich die 4 Bösewichter sich von 4 Seiten her meinem Bette nähern und bemerkte, dass jeder Mine machte, einen der 4 Zipfel meines Betttuches mit seinen 2 Fäusten fest zu fassen, um mich bis zur Decke 8 bis 10 Schuh hoch in die Höhe zu prellen. Zum Glück habe ich immer 2 Pistolen im Bette, ich nahm eine davon, brannte los, und fort waren die 4 Kerl u. s. w. — So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muss die Ziffer *aufstehn* und ihm eine Verbeugung machen; ists eine zusammen gesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beyde Personen auf den Platz vor den Rechenmeister, 1 auf die rechte Seite der 2, und bleiben so lange stehn, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt, oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl

nicht genannt ist, giebt entweder ein Pfand, oder erhält von dem Rechenmeister die Bezahlung dafür mit dem Plumpsacke. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft ist, auch nicht von zwey oder mehrern Personen durch Zusammenstellung gemacht werden kann: so giebt er selbst ein Pfand, oder die Gesellschaft jagt ihn mit ihren Plumpsäcken vom Platze und er verliert in beyden Fällen sein Amt. Aehnlich ist das Folgende.

71. Die orthographische Lehrstunde.

Die Gesellschaft sitzt im Halbkreise, der *Schreibmeister* als Hauptperson vor derselben. Will man nicht um Pfänder spielen, so hat jeder, was Knaben weit mehr Spass macht, einen Plumpsack bey der Hand. Der Schreibmeister giebt jedem einen Buchstaben, du bist *a*, du *b*, du *c*, *d*, *e*, *f* u. s. w. Reicht die Personenzahl nicht das ganze Alphabet hinaus, so lässt man die selten vorkommenden Buchstaben weg. Die Vertheilung geschieht nicht in der Reihe hin nach alphabetischer Folge, sondern verworren durch einander, so dass die Person *n* neben *a* sitzen kann. Das Spiel nimmt seinen Anfang. "So lasst uns denn, beginnt der Schreibmeister: unsre Arbeit

anfangen, lieben Kinder! Gebt mir gehörig Acht, damit mein Lineal (der Plumpſack) nicht nöthig hat, auf euern Rücken Linien zu ziehen. Du, mein lieber *Heinrich*, buchſtabire mir einmal das Wort *Rechtſchreibung*.,, Dieſer erhebt ſich, läuft nach und nach zu den Perſonen *R, E, C, H, T*, buchſtabirt dabey laut *r-e-c-h-t recht* und zupſt jedem Buchſtaben am Ohre. — Gut mein Sohn, ruft der Meiſter, nun weiter!,, — er buchſtabirt auf eben die Art *ſ-c-h-r-e-i-b* — "Was? du ziehſt mir das *b* mit in die Silbe?,, ſogleich erhält er vom Meiſter einen Klapps. "Machs beſſer!,, — *ſ-c-h-r-e-i ſchrei.* — "Gut!,, Jetzt kommt Heinrich in Verlegenheit, er weiſs nicht recht, ob die Silbe *bung* hart oder weich geſchrieben wird und dann hat er vergeſſen, welche Perſon das *u* vorſtellt. Sein Unſtern führt ihn zum *p*, er will es beym Ohr zupfen und Klapps! erhält er erſt von ihm und dann auch vom *Schulmeiſter* einen Hieb. Nun wandert er zum *b*, kömmt dann aber zum *d* weil er glaubt es ſey *u*. Das *d* giebt ihm wieder einen Klapps, welchen der Meiſter gleich repetirt und ihn zum *u* hinführt. Endlich buchſtabirt er richtig heraus *bung*, und iſt damit fertig. Von Zeit zu Zeit wenn das Gelächter, welches beym Ohrzupfen und Zuſchlagen oft losbricht, zu laut wird, klopft der Meiſter die Spieler mit

dem Lineale zur Ruh. — Aus dem bisherigen ergiebt ſich, daſs ein jeder genau aufmerken und behalten müſſe, wie die Buchſtaben vertheilt werden; denn wenn der Buchſtabirer zur unrechten Perſon kommt, und wie vorhin das *d* zupft, wenn er das *u* zupfen ſoll, ſo erhält er von der Perſon *d* einen Streich, ſo wie vom Schreibmeiſter auch, der ihm wohl noch gar am Ohre zum *u* hinleitet. Der Schreibmeiſter muſs ſich die Buchſtaben eben ſo gut merken; denn auch er erhält einen Schlag, wenn er den Spieler zu einen falſchen Buchſtaben bringt, ſelbſt falſch buchſtabirt, falſch verbeſſert oder ein Wort aufgiebt, wozu nicht alle Buchſtaben da ſind.

Beyde Spiele haben Aehnlichkeit mit einander, daher ziehe ich ihre Beurtheilung hier zuſammen; der *Rechenmeiſter* erfordert weit mehr ſchnelle Aufmerkſamkeit, und iſt für flüchtige junge Perſonen trefflich. Die Hauptperſon erhält überdem Gelegenheit, ihr Mundwerk auf allerley Art zu üben, und ihre Phantaſie in allerley kleinen Erfindungen anzuſtrengen. — Noch weit vorzüglicher iſt aber die *Orthogr. Lehrſtunde*. Es fordert neben geſpannter Aufmerkſamkeit auch Gedächtniſs, und iſt mit weit mehr lächerlichen Auftritten verbunden, wenn die Geſellſchaft mit natürlicher Unbefangenheit

spielt und der Schreibmeister etwas pedantisirt. Ich halte es für eins der zweckmäßigsten Spiele für junge Gesellschaften. Kleine Kinder können bey gehöriger Einrichtung durch dieß Spiel wirklich in der Orthographie zu nehmen. Beyde Spiele haben noch das Gute, daß sie einige Bewegung gewähren.

72. Der Kaufmann.

Der Plumpsack regiert bey diesem Spiele eben so wie bey dem vorigen, ja noch mehr. Wird es gut gemacht, so verursacht es viel Gelächter. Den Zank und Streitsüchtigen entferne man von allen Spielen, vorzüglich von diesem. Von 6, 8 und mehr Personen ist einer *Kaufmann*. Dieser mischt und theilt jedem drey Karten zu, das übriggebliebene Packet der Karten wird hernach der Reihe nach herumgegeben, und jeder sucht seine Karten daraus so zu klomplettiren, daß er in drey Blättern entweder 31 Augen oder 3 gleiche Blätter z. Exemp. 3 Könige, 3 Achten etc. hat. Der Daus gilt eilf; jedes Bild und die Zehen, 10, wie das bekannt ist; zwey Bilder und ein Daus, oder 2 Däuser und eine Neun etc. machen also 31 Augen. Sind die Karten so der Reihe nach herumgegeben, so nimmt der Kauf-

mann den Reſt in Verwahrung und unterſucht, ob jeder ſeine 31 Augen oder drey gleiche Blätter habe. Wer ſie nicht hat, bekommt von ihm und jedem der Geſellſchaft einen Schlag mit dem Plumpſacke, der Kaufmann vertheilt dann vom neuem. So weit iſt alſo dem Spiele etwas Glück beygemiſcht, und um jedem ſeine Portion nach Billigkeit zukommen zu laſſen, müſſen die übrig gebliebenen Karten nicht immer *einer* Perſon *zuerſt* gegeben werden, ſondern man rückt bey jedem neuen Spiele damit auf die nächſte Perſon fort, daſs im erſten Spiele A, im zweyten B, im dritten C u. ſ. w. zuerſt die Karten bekommt.

Zu gleicher Zeit aber wird auch die Vorſichtigkeit und Unbedachtſamkeit der Spieler mit ins Spiel gezogen; denn der Austheiler heiſst *Kaufmann*, die Karten *Waaren*, der Plumpſack die *Elle*, die Kreide die *Dinte*,, das Spiel von drey Karten, ſo wie auch der Tiſch auf dem man ſpielt, der *Laden*, und die Striche die man mit der Kreide macht *Rechnungen*. Hat Jemand ſeine 31 Augen gefunden, ſo muſs er ſagen: *ich ſchlieſse meinen Laden*, und ſeine Karten dem Kaufmanne übergeben. Wer dieſe Gegenſtände mithin auch den Kaufmann mit ihrem wahren Namen nennt, erhält vom Kaufmann einen *Strich*. Zu dieſem Ende hat er die Namen aller vor ſich auf den Tiſch geſchrieben. Der Kaufmann darf alles ge-

wöhnlich benennen; bemerkt er es aber nicht wenn jemand die Sachen anders nennt: so macht ihm der Jemand einen Strich. Der Kaufmann hat daher ein sehr schwieriges Amt, denn jeder Mitspieler sucht ihm *Rechnungen* anzubringen, und nennt folglich oft mit Fleiss die Karte, *Karte*, die Striche, *Striche* u. s. w. wenn er sieht, dass der Kaufmann nicht aufmerksam genug ist. Wenn der Kaufmann die kompleten Spiele durchgesehn hat, und jeder, der es nicht komplet hat, dafür bestraft worden ist, so gehts auch an die Bezahlung der Rechnungen. Der Kaufmann giebt jedem so viel Streiche, als er Rechnungen hat, und erhält auch von diesem zurück, was er bey ihnen an Strichen hat.

Auch dieses Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und Besonnenheit; es ist für die Spieler nicht so ganz leicht von den wahren Benennungen der Sachen zu abstrahiren und die *angenommenen* zu gebrauchen, so wie es für den Kaufmann viel Schwierigkeit hat, beym Gespräche durch einander die Fehler zu bemerken.

73. Das Advocatenſpiel und das Parlament.

Die Geſellſchaft ſitzt im Kreiſe, und in demſelben befindet ſich der *Sprecher* oder Anführer des Spiels, der bald dieſe bald jene Perſon anredet, fragt u. ſ. w. Allein die gefragte Perſon darf bey Strafe eines Pfandes, oder Streichs mit dem Taſchentuche, nie ſelbſt antworten; denn jeder hat ſeinen Nachbar linker Hand zum *Advocaten*, der für ihn antworten muſs oder bey Unterlaſſung in die Strafe verfällt. Werden von dieſem oder jenem Fehler begangen, und der Sprecher merkt es nicht, ſo iſt er eben ſo ſchuldig. — Die ganze Sache iſt einfach; ſehr angenehm und luſtig, wenn der Sprecher eine muntere Perſon iſt, die ohne Stocken immer Sprechmaterien bereit hat, unaufhörlich frägt, verlangt, ſich erkundigt, ſcherzt, bald dieſen bald jenen bey Nahmen ruft, auf eine luſtige Art anklagt und ihn dadurch zur Antwort reitzt; ſie verlangt ſchnelle Aufmerkſamkeit und iſt daher nützlich wie die vorigen Spiele. Allenfalls kann der Sprecher auch ſelbſt der Advocat einer Perſon ſeyn, auch ſelbſt einen Advokaten haben, wenn er ſich ſelbſt auf eine luſtige Art als Spre-

cher anredet. Fast dasselbe Spiel ist das sogenannte

Parlament. Hier ist einer König, ein anderer Canzler, Secretär, Parlamentsglied u. s. w. Der *Sprecher* ist wieder in der Mitte, handelt aber hier mehr von Statssachen auf eine komische Art, macht kurze Anträge, ob man sich mit der Pforte alliiren, die Republick anerkennen, den Krieg fortsetzen, eine neue Taxe machen solle oder nicht; er sammelt die Stimmen u. dergl. Jeder antwortet für den andern in festgesetzter Ordnung, der Canzler für den König u. s. w. Bey diesem Spiele ist in dem Falle noch weit mehr Aufmerksamkeit als bey dem vorigen nöthig, wenn man die genannten Rollen durch Kartenblätter an die schon sitzende Gesellschaft vertheilt; denn nun sitzt der Advokat nicht mehr neben demjenigen, an welchen sich der Sprecher addressirt; der König ist dann vielleicht auf dieser, der Canzler auf jener Seite des Kreises.

74. Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr seine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vor-

her aber giebt er jedem ein Wort und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt als, *Schiff*, *Matrose*, *Segel*, *Hafen*, *Anker*, *Wind*, *Sturm*, *See*, *Wasser*, *Zwiback*, *Seeräuber*, *Insel*, *Compas*, *Kanonen*, *Seekrankheit*, *Verdeck*, *Tau*, *Mast*, *Hayfische* u. d. gl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwey dergleichen Wörter geben. So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muſs diejenige Person, welcher es zugetheilt ist, schnell aufstehn sich herum drehen und stehn bleiben, bis eine andre zum Umdrehen gebracht wird. Vergiſst oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt se von dem Erzähler entweder einen Schlag mit dem Plumpsack, oder muſs ein Pfand geben. Kommt das Wort *Jerusalem* in der Erzählung vor, so müssen sich *alle* umdrehen bey derselbigen Strafe. Hat der Reisende seine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst.

Meine Herrn und Damen, sie wünschen von mir eine Erzählung meiner Reise nach *Jerusalem*, und ich bin bereit, ihnen diese *Wasser*reise, die ich in einem englischen *Schiffe* machte zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt *Jerusalem*, aber zur *See* ists doch bequemer, wenigstens hat man auf der *See* nicht so viel vom Staube auszustehen, und bekommt man auch die *Seekrankheit*, so ist die nicht so

ſchlimm als die Stöſse, welche man auf übeln Wegen vom Wagen leidet; denn die *Seekrankheit* vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben ſchlecht, bis man zu *Jeruſalem* ankommt; erſt kurz vor *Jeruſalem* werden ſie beſſer. Unſer *Schiff* lag im *Hafen* von Portsmouth. Es war ein groſses *Schiff*; ein *Schiff* das viele *Kanonen* führte; das *Ankertau*, meine Herrn, war ſo dick wie ein Mann. Ich kaufte Proviant, *Zwiback* u. dgl.; die *Matroſen* lichteten den *Anker* ſpannten die *Seegel*, löſsten die *Kanonen* zum Abſchiede und ſchrien alle:, lebt wohl, es geht nach der ſchönen Stadt — — Wir waren kaum aus dem *Hafen*, ſo wurde mir das Herz ſchwer; ungern ſah ich das Land verſchwinden, aber der Gedanke an *Jeruſalem* beruhigte mich, auch war eine *See*reiſe für mich etwas neues. Das *Waſſer* wurde nun nach und nach ſo groſs, die *See* ſo weit, daſs ichs nicht mehr überſehen konnte; der *Wind* gieng in den Rücken, blieſs ſtark, das *Schiff* flog davon, und ich dachte, wenn das ſo fort geht, werden wir bald nach *Jeruſalem* geblaſen ſeyn u. ſ. w. Die Hauptſache bleibt, jene Wörter *recht oft* vorzubringen, damit die Zuhörer fleiſsig im Drehen bleiben; übrigens erdichtet man allerhand Vorfälle von Sturm, Verſchlagung, Landung auf einer Inſel, von Schiffbruch, Gefechten mit Seeräubern,

großen Hayfischen u. s. w. Durch dergleichen Sachen läßt sich die Erzählung aufmuntern und ist man geschickt genug, sie komisch zu machen: so werden die Zuhörer zum Lachen bewogen und vergessen darüber das Umdrehen.

Dieß Spiel ist sehr unschuldig und macht die Jugend fröhlich; es ist mit Lachen und mit einem Grade von Bewegung verbunden, den der Erzähler dadurch vergrößern kann, wenn er die gegebenen Wörter oft mit einflechtet. Es verlangt Aufmerksamkeit der Zuhörer, um ihre Wörter nicht zu verhören, und erhält sie dadurch in steter Spannung. Aber ein geschickter Kinderfreund könnte es mit unter auch nützlich machen. Er kann der Jugend dabey vielerley Begriffe beybringen, wenn er die Sache nicht bloß zum Spaße macht, sondern sie wie eine wirkliche Reise behandelt, zur Abwechselung nicht immer zur See, sondern auch zu Lande nach Jerusalem reiset, und, was ja ganz unverwehrt bleibt, nicht immer Jerusalem, sondern bald Boston, bald Lissabon, Petersburg, Moskau, Kopenhagen zum Ziele der Reise nimmt. Hierdurch kann dieß Spiel eines der besten von den belehrenden Spielen werden. Er muß dann nur bey jeder von dergleichen Reisen solche Wörter vertheilen, die sich am häufigsten in die Erzählung verflechten lassen.

75 und 76. Das Taubenſpiel und Farbenſpiel.

Die Geſellſchaft ſitzt im Kreiſe und jeder wählt ſich den Nahmen irgend einer Getreideart, Gerſte, Hafer, Erbſen, Weizen, u. ſ. w. Einer von der Geſellſchaft macht den Anfang und ſpricht ſchnell: „*Ich laſſe meine Taube fliegen in* —“ hier wählt er eine von den gewählten Sämereyen z. E. *Gerſte*! Derjenige, welcher den Namen davon genommen hat, ruft ſchnell: „*Nein, nicht in Gerſte ſondern in* —“ hier nennt er ſchnell wieder eine andere Saamenart und bringt ſo das Spiel auf einen andern, dieſer auf einen dritten u. ſ. w. Wer auf die Art aufgefordert iſt und nicht *ſchnell* antwortet; mit der Antwort gar *ausbleibt*; nicht *dieſelbe* Redensart gebraucht; oder durch Mangel an Faſſung eine Sämerey nennt, die von keinem Geſellſchafter gewählt iſt, giebt ein Pfand u. ſ. w.

Das Spiel iſt nicht nur unſchuldig und luſtig ſondern auch ſehr zweckmäſſig beſonders für junge Leute, die gern mit den Gedanken herumflattern oder langſamen Kopfs, ich meine nicht ſchnellſchlüſſig (reſolut) ſind; denn es erfordert Aufmerkſamkeit, ſchnelle Schlüſſigkeit,

raſches Mundwerk und ſtete Gedächtniſshülfe im Behalten der Getreidearten.

Das *Farbenſpiel* läuft mit ihm auf eins hinaus, ich darf es daher nur ganz kurz angeben. Jeder hat ſeine Farbe, wie vorhin eine Getreideart, gewählt. Einer macht den Anfang und ſpricht: *meine braune Farbe iſt eine ſchöne Farbe, aber nicht die häßliche gelbe!* Der, welcher Gelb hat, fällt gleich ein: *nein, meine Farbe iſt eine hübſche Farbe, aber nicht die — — hier nennt er eine andere.* So bringt einer das Sprechen auf den andern. Wer gar nicht, oder nicht gleich antwortet, wer an den Ausdrücken etwas ändert, oder ein Wort ausläſst, giebt ein Pfand, oder erhält von dem im Kreiſe ſtehenden Mahler einen Pinſelſtrich, d. i. einen Streich mit dem Plumpſacke.

77. Alle Vögel fliegen.

Ich führe dieſe kleine luſtige Poſſe hier mit an, weil ich nichts unſittliches und ſchädliches, aber wohl Vergnügen und eine kleine Verwendung des Geiſtes darin finde, die ich mit keinem andern Worte als Geiſtesſchnelligkeit oder ſchnelle Aufmerkſamkeit zu bezeichnen weiſs. Die zahlreiche Geſellſchaft ſetzt ſich oder ſteht in einer Reihe und iſt äuſerſt aufmerkſam auf den

Vorspieler. Dieſer ſteht mit einem gedreheten Tuche vor der Fronte und harangirt ſie auf allerley Art, z. Beyſp. Meine Herrn, ich bin weit in der Welt herum geweſen, habe viel Länder geſehn, und bin ein ſtarker Naturkündiger geworden, ich weiſs z. Ex. daſs alles was Federn hat fliegt, — Sie müſſen freylich alle Bett- und Schreibfederbehältniſſe davon ausnehmen. — Aber alle Vögel fliegen! — Hier hebt er ſeine Hände auf, und alle Zuhörer müſſen in dem Augenblicke daſſelbe thun, wer es nicht thut, bekommt einen Schlag. — Alle Enten fliegen, alle Hühner fliegen, alle Rebhühner, alle Staaren fliegen. (So nennt er ſchnell hinter einander her allerley Vögelarten, und bey jeder müſſen die Hände von allen zum Zeichen des Fliegens gehoben werden. Aber plötzlich nennt er mitten unter den Vögeln irgend etwas, das nicht fliegen kann, z. E. alle Berge fliegen, alle Pferde fliegen. Die Hände ſind da einmal im Gange des Auffahrens, daher verſehen ſich immer einige und laſſen Berg und Pferd mitfliegen. Da ſetzts denn etwas ab, und dieſs macht Gelächter.

78. Der König ist nicht zu Hause.

Einer ist *König*, die Andern sitzen ganz ernsthaft und arbeiten was sie wollen; schreiben, zeichnen, lesen, nähen, stricken u. s. w. Auf einmal ruft seine Majestät, *der König ist nicht zu Hause*, da verändert sich plötzlich die ganze Scene nach dem Sprichworte, wenn die Katze nicht zu Hause ist, so tanzen die Mäuse auf Tisch und Bänken; man singt und tanzt man thut was man will. Aber plötzlich und unvermerkt ruft Jener wieder: *der König ist wieder zu Hause* und im Nu muss sich jeder an seinen Platz begeben. Der Letzte giebt ein Pfand. Der König entscheidet es, wer seinen Platz zuletzt erreichte; irrt er sich hierin, so giebt er selbst ein Pfand und ist abgesetzt, aber der unschuldig Angeklagte wird König. Wer nach dem Ausrufe des Königs noch einen lauten Ton von sich giebt, oder laut lacht, giebt auch ein Pfand. Der König muss durchaus jedesmal einen als den *Letzten* angeben oder ein Pfand geben, wenn er es nicht kann.

Diess Spiel hat sein Entstehn dem Könige Friedrich II. von Dänemark zu verdanken. Es war ihm oft unangenehm, seine Hofleute in steifer Hofregel um sich her versammelt zu sehen. Dann rief er wie oben: der König ist nicht zu Hause! und alles überliess sich seiner natürli-

chen Munterkeit, bis er des Lermens ſatt war und durch die andern Worte alle wieder in die Schranken der Ehrfurcht zurück rief. Das Spiel iſt unſchuldig und gut, es gewährt Fröhlichkeit, einige Bewegung und fordert pünktliche Aufmerkſamkeit. Für die kleinere Jugend iſt es ſehr beluſtigend, zumal wenn man ſtatt der Pfänder den Plumpſack wählt und den Letzten vom Könige damit verfolgen läſst.

79. Das Commandirſpiel.

Für kleine Kinder iſt dieſes Spiel vortrefflich; „man kann, ſagt Baſedow, von dem es herrührt: Leib und Seele der Kinder dadurch üben, Sachenlehre und Nahmenlehre dadurch erleichtern; die gröſsern Kinder zu Lehrern der kleinen machen; nützliche Anmerkungen auch etwas Sittenlehre einſtreuen, und die Jugend dadurch vergnügen. Wenn der Befehlshaber (Kinderfreund, Lehrer) ſeine Sache verſteht: wenn er genug ſcherzt, genug abwechſelt, zuweilen Strafen in Scherz und kleine Belohnungen austheilt, und durch Mäſsigung den Ekel verhütet: ſo wird dieſer lehrreiche Zeitgebrauch die Kinder immer ſehr vergnügen, und er iſt das beſte Mittel, in *fremden und todten Sprachen* den Kin-

dern die zuerst nöthigen Wörter und Redensarten beyzubringen. „— Ich möchte noch hinzufügen, es ist ein gutes Mittel, die Kinder zu *schneller* Aufmerksamkeit auf das, was um sie her gethan und gesagt wird: zu gewöhnen; auch kann es dazu beytragen, *schnelle* Folgsamkeit leisten zu lernen.

Der Kinderfreund stellt die Kleinen vor sich hin, um sie alle leicht übersehen zu können, und beginnt, sie bald durch Fragen, bald durch Befehle in Thätigkeit zu setzen. z. Exempel: „Gebt Acht! wenn ich sage: wo ist diess und das? so greift es an. Wo ist der Kopf, die Brust, der Unterleib, die Schenkel, der Hals die Beine u. s. w. — Marschirt! — Halt! — Ah, Carl stand nicht, er soll 2 Plumpsack leiden. Detlef soll sie ihm geben. — Achtung! Streckt vor den rechten Arm, den linken, das rechte Bein, das linke; nun beyde! ha ha ha! das könnt ihr nicht. Bauz da liegt Fritz. — Achtung! — Marschirt — lauft — steht! Wer kann am geschwindesten zum Sitzen kommen? — Emilie war die klügste; sie setzte sich gleich zu Boden. — Bleibt still ihr Mädchen! ihr Knaben lauft! — Ey Dorchen lief auch. Sie muss mit den Händen auf dem Rücken stehn, bis ich zehn zähle. — — Ihr alle stellt euch drey bey drey in Haufen, ich will immer nur einen

Haufen fragen, um zu ſehen, wer von dreyen am erſten antworten kann. Was iſt in der Stube ſchwarz? — Die Tafel, der Hut, meine Schuhe, meine Strümpfe etc. was iſt weiſs? u. ſ. w.

Aus dieſem Beyſpiele, das ich aus des Erfinders Elementarbuche Band I. II. b. oder Seite 104 entlehne, wird man leicht erachten, wie dieſs Spiel angeſtellt werde. Belehrung, Munterkeit, Lachen, Scherz, Bewegung ſind hier ganz in der Gewalt des Befehlenden, und das Spiel iſt unerſchöpflich, wenn er es ſelbſt iſt.

80. Nachſprecheſpiele.

Alle Spiele dieſer Art verlangen mehr Aufmerkſamkeit als Gedächtniſs; denn gewöhnlich iſt die kleine Reihe von Gedanken leicht zu behalten und die Ordnung ihrer Verbindung unter einander iſt ſo natürlich und ſo leicht, daſs das Gedächtniſs wenig Mühe hat; allein beym ſchnellen Herſprecheu iſt nichts gewöhnlicher, als daſs man aus Uebereilung dieſen und jenen überſpringt oder an die unrechte Stelle ſetzt. Man ſieht in dieſem Falle ſeinen Fehler gleich hinterher ein, ein Zeichen, daſs die Schuld nicht am Gedächtniſſe, ſondern an der Aufmerkſamkeit

lag, und daſs diese hierbey mehr in Anspruch kommt als jenes. Daher ordne ich diese Spiele unter die Aufmerkſamkeit. Die Formeln derſelben, welche oft ziemlich lang ſind, werden Stück- oder Satzweiſe in der Geſellſchaft nachgeſprochen, ſo oft ein Satz im Kreiſe herum von jedem nachgeſprochen iſt, ſetzt der Anfänger einen neuen hinzu, als: *Ich verkaufe meine Perrucke;* — *ich verkaufe die Ratte, die meine Perrucke zernagte;* — *ich verkaufe die Katze, welche die Ratte fraß, die meine Perrucke zernagte;* — *ich verkaufe den Hund der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perrucke zernagte.* — *ich verkaufe den Stock, welcher den Hund ſchlug, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perrucke zernagte,* u. ſ. w., wird in der Folge noch das Feuer, das den Stock verbrannte und das *Waſſer* verkauft, welches das Feuer löſchte. Das Nachſprechen muſs ſchnell, mit denſelben Worten, in eben der Ordnung ohne das geringſte Stocken geſchehen, ſonſt werden Pfänder bezahlt oder der Plumpſack ſpielt ſeine Rolle, den jeder für ſeinen Nachbar bereit hält. Dergleichen Spiele haben gemeiniglich viel Luſtiges. Formeln der Art kann jeder leicht komponiren. Bekannt ſind die: *Wenn mancher Mann wüßte etc.* und die: *der Herr ſchickt einſt den Jochen aus etc.* und die: *Es kam einſt eine Maus in unſer Kornhaus.*

Eine andre Gattung dieser Nachſprechſpiele iſt mehr für die Uebung der Sprachorgane gemacht. Es giebt davon eine groſse Menge, jede Provinz hat dergleichen; aber die meiſten ſind ſchlecht, theils als bloſse Sylbenkompoſition ohne Verſtand, theils weil ſie mit Fleiſs ſo gemacht ſind, daſs durch das Verſehn in der Ausſprache ſchmutzige Ausdrücke entſtehn. Iſt dieſs vermieden, ſo haben dergleichen kleine Formeln, die man mehrmals hinter einander ſagt und bey denen man die Fehler ebenfalls auf irgend eine Art beſtraft, den Nutzen, daſs ſie die Sprachorgane üben, und auf einige Minuten luſtige Unterhaltung gewähren. Bloſs zu Beyſpielen, juſt nicht zu Muſtern mögen folgende dienen: *Der Metzger wetzt das Metzgermeſſer; — Sechs und ſechzig Schock ſächſiſche Schuhzwecken; der Sperber fragt: was machſt du Wachtel? Was fragſt du Sperber? ſprach die Wachtel. — Le ris tenta le rat; le rat tentè tâta le ris.*

b) Einsame Spiele.

81. Das Ringspiel oder Nürnberger Tant.

Diefs ziemlich allgemein bekannte Spiel, verlangt nur Nachdenken, wenn man es noch nicht kann und den Versuch macht die Ringe auf- und ab zu spielen; so bald man aber die ganz leichten Regeln des Spiels kennt, wird es blofs zum Spiele der Aufmerksamkeit und übt diese, so wie die Finger, und besonders dann, wenn man sich eine kaum hinreichende Zeit setzt, in der die Ringe herab und heraufgespielt werden sollen. Es ergiebt sich daraus, dafs es nur von geringem Gehalte, allenfalls nur ein Spiel für kranke Kinder sey, denen es erlaubt ist, die Zeit zu vertreiben, weil sie dieselbe mit nichts ausfüllen können. Nur in dieser Rücksicht folgende Beschreibung nach Zeichnung 15. — A ist eine von Drat gebogene, vorn geschlossene, ohne den Handgriff 7 Zoll lange Gabel; B ein Blech mit 7 Löchern durch welche 7 Stifte herauf treten, die unten mit Köpfen versehen, und oben zu Oehren umgebogen sind. Jedes Oehr hält einen Ring von einem Zoll Weite; übrigens sind die Ringe und Stifte auf eine Art mit einander verschlungen, die man

am besten aus der Zeichnung sehen kann. Das Spiel besteht darin, die Ringe so auf die Gabel zu bringen, daſs zugleich alle Stifte von unten mitten durch die Gabel heraustreten und ein System bilden, wie es in C gezeichnet ist; ferner die Ringe auch wieder herabzuspielen. Beydes läſst sich durch Befolgung *einer* Regel zu Stande bringen, und die heiſst: Es kann kein Ring herauf oder herunter gespielt werden, es sey denn, daſs nur noch ein einziger vor ihm auf der Gabel ist. Nur die beyden ersten Ringe 1 und 2 machen davon eine Ausnahme, denn man kann sie jederzeit von unten durch die Gabel hinaufstecken und dann über ihren Schnabel ziehen. Um also den dritten herauf zu bringen, müssen erst 1 und 2 herauf gesteckt, und 1 wieder herunter geworfen werden, dann kann man 3 von unten her durch die Gabel stecken und über den Schnabel ziehen. Oder will man den 7ten hinaufspielen, so müssen erst 1, 2, 3, 4, 5, 6 hinauf und dann 5, 4, 3, 2 und 1 herabgespielt werden ehe man 7 hinaufbringeu kann.

Einen Ring auf die Gabel bringen, heiſst ihn von unten her durch den Spalt der Gabel stecken, oben horizontal darauf legen, bis an den Schnabel vorziehen und den Schnabel durchstecken. Einen Ring abwerfen heiſst, das Gegentheil thun.

Man nehme die Gabel in die linke Hand, faſſe damit zugleich den Schwanz des Blechs B, halte dieſes unter die Gabel, die Ringe nach oben und verfahre mit aufſtecken und abwerfen wie folget. a bedeutet *aufſtecken*, b *abwerfen*. Die Zahlen bedeuten die Ringe, 1 iſt der äuſerſte zur Rechten.

1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 a. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 5 a. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 b. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 6 a. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 a. 1 2 a. 1 a. 3 b. 1 b. 1 2 b. 5 b. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 b. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 7 a. (Hiermit ſind die zwey äuſerſten Ringe zur Linken hinaufgeſpielt nämlich 7 und 6.) 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 a. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 5 a. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. Jetzt hat der Spieler alle 7 oben. Auf folgende Art ſpielt er ſie wieder ab. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 5 b. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 b. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 7 b. (Jetzt iſt der ſiebente Ring herunter.) 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 a. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 5 a. 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 b. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 6 b; 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 a. 1 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1 2 b. 5 b; 1 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1 2 b. 4 b; 1 2 a. 1 b. 3 b; 1 a. 1 2 b. Hiermit ſind die Rin-

ge wieder abgespielt. Der Anfänger lasse sich diess vorlesen und verfahre mit den Ringen darnach, so wird er gewiss nicht fehl gehen.

Hat das Instrument 7 Ringe, so spielt sie der Geübte in 3 und 1/2 Minute auf und ab. Zu 9 Ringen braucht er 10 bis 12 Minuten, zu 20 Ringen würde er, nach darüber angestellten Berechnungen, über 64 Tage, zu 30 Ringeu schon über 2760 Jahre, und zu 50 Ringen mehr Millionen Jahre gebrauchen.

C. Spiele des Gedächtnisses.

Das Gedächtniss hat hier hauptsächlich nur die Rolle der Reminiscenz, weil es bey diesen Spielen mehr darauf angelegt ist, schon gehabte Begriffe wieder zurück zu rufen, als neue einzuprägen. Hierdurch eignen sich die hierher gehörigen Spiele zur Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse, und daher kommt es eben, dass fast alle wissentschaftliche Spiele zu dieser Ordnung gehören. Man hat neuern Erziehern, als Erfindern solcher Spiele, oft den Vorwurf gemacht, als wollten sie Wissenschaften zu Spielen herabwürdigen und Wissenschaften durch Spiel beybringen. Allein wissentschaftliche Kennt-

niſſe mit jungen Lehrlingen unter gewiſſen Umſtänden im Spiel wiederholen, heiſst wohl nicht mit Wiſſenſchaften ſpielen und ſie herabwürdigen; ſondern ſich mit den Wiſſenſchaften an Zeit, Ort, Umſtände und Jugend anſchmiegen; und wenn Spiele der Art ſchon die Kenntniſs wiſſenſchaftlicher Gegenſtände vorausſetzen, ſo kann man ja nicht den Zweck haben, dieſe zu lehren, ſondern nur gelegentlich zu *wiederholen*. Wer über das Wiederholen etwas nachgedacht und gefunden hat, daſs dieſes Wiederkäuen ſchon gehabter, von aller Neuheit entblöſster Begriffe dem menſchlichen Geiſte, aber beſonders der Jugend widerſtehend iſt, der wird in guten Spielen der Art nichts Anſtöſsiges finden, und für die Gründlichkeit nichts befürchten, weil es denn doch wohl immer gründlicher ſeyn mag, mit Campen Geographiſche Kenntniſſe zu wiederholen, als Hübner auswendig zu lernen. Wiſſenſchaftliche Spiele ſind überdem nichts weniger als neue Erfindungen; ſchon mit dem ſechzehnten Jahrhundert findet man Geographiſche, Heraldiſche, Mathematiſche, Hiſtoriſche, ſogar Juriſtiſche Spiele, wie man aus Clodii Bibliotheca luſoria ſehn kann. Alle Spiele dieſer Ordnung ſind *geſellſchaftliche*.

82. Das Reisespiel.

Dieses sehr artige geographische Spiel rührt von Herrn Campe her, der es in das siebente Bändchen seiner Kinderbibliothek einrückte. Hier ist die Beschreibung mit des Erfinders eigenen Worten und den nöthigen Einschaltungen:

Einer von uns stellt immer den *Wandersmann* vor, dieser verläſst das Zimmer, holt sich Hut und Stock" — Kindern macht es noch mehr Vergnügen, wenn man sie sich ganz vermummen läſst — „geht dann an die Thür und ruft:

Holla! Holla! macht auf die Thür!

dann antwortet einer von uns, der den Hausvater vorstellt, indeſs wir alle hier am Tische sizzen:

Wer bist du denn und was begehrst du hier?

darauf erwiedert der Wandersmann:

Ich bin ein Wandersmann und bitt' um
Nachtquartier.

Und der Hausvater antwortet:

Herein, Herein, du Wandersmann!
geöffnet ist die Thür;
doch willst du übernachten hier,
so sag uns erst dein Sprüchlein an.

Nun muſs sich der Wandersmann auf irgend einen Denkspruch, auf ein Paar hübsche Verse

gefaſst gemacht haben. Die ſagt er dann; und dann ſpricht der Hausvater wieder:

Dein Sprüchlein iſt gar hübſch und fein;
komm denn und nimm dein Plätzchen ein.

Da kommt denn der Wandersmann völlig herein und ſetzt ſich neben uns an den Tiſch; und der Hausvater fährt fort:

Beſchreib uns nun, o Wandersmann,
die Reiſe die du jetzt gethan,
vom Anfang' an.

Der Wandersmann erzählt hierauf die ganze Route ſeiner (eingebildeten) Reiſe; nimmt die vorzüglichſten Städte, über die er gekommen iſt, die Ströme und Meere, über die er ſchiffen muſste, und die merkwürdigſten Gebirge, über welche, oder zwiſchen denen hindurch ihn ſein Weg führte (und zwar bloſs den Nahmen nach). Man ſetzt dabey voraus, daſs er immer den geraden Weg genommen habe, und er muſs ſich daher hüten, in ſeinen Weg einen Ort zu bringen, den er, wenn er die Reiſe wirklich gethan hätte, nicht auch in der That hätte berühren müſſen.

Da bey dergleichen Beſchreibungen Beyſpiele immer nöthig ſind, ſo ſchalte ich hier gleich eine ſolche Reiſeroute des Verfaſſers ſelbſt ein: Ich reiſte von Hamburg nach Drontheim. Nämlich zu Schiffe auf der Elbe bey Staade, Glück-

ſtadt, Ritzebüttel weg in die Nordſee, neben Helgoland vorbey, Rechts lieſsen wir die Küſte von Schleſswig und Jütland und ſegelten nach Norden bis Bergen. Von hier giengs ziemlich beſchwerlich bis Drontheim.

„Iſt ſo die Reiſeroute angegeben, ſo ſpricht der Hausvater abermals zu ihm:“

Was ſahſt du denn o Wandersmann,
was man bey uns nicht ſehen kann?

„Jetzt kommt denn allerley Merkwürdiges von den Städten, Gegenden, durch die ſein Weg ihn geführt hat, und jeder von uns giebt acht, daſs er auch nichts Unwahres in ſeine Erzählung einmiſcht.“

Dergleichen Merkwürdigkeiten waren: der Mangel an Trinkwaſſer und die Cyſternen zu Glückſtadt, die ſechs Baken und eine Blüſe zwiſchen Ritzebüttel und der Inſel Neuenwerke; der Haven Kuxhaven bey Ritzebüttel; die Inſel Helgoland; die Heringszüge an der Küſte von Bergen; die Stadt Bergen; der fürchterlich rauhe Weg zwiſchen Bergen und Drontheim nebſt der Geſtalt des Landes; das Gebirge Kölen mit den ſogenannten Bergſtuben oder Ruhehäuſern zur Bequemlichkeit der Reiſenden, und endlich die Stadt Drontheim. Alle dieſe Gegenſtände würden im nöthigen Falle beſchrieben und er-

klärt, woran die Zuhörer oft gesprächsweise Theil nahmen.

Sind diese Merkwürdigkeiten erzählt, so fragt der Hausvater von Neuem:

„Welch Clima, welch Gewächs und welche
Sitten
fandst du an jedem Ort', durch den dein
Fuſs geschritten?"

(Hier erzählt der Wanderer im vorliegenden Falle von der Sanftheit des Climas an der Norwegischen Küste und giebt die Ursachen davon an, dann von der strengen Kälte im Innern, auf den hohen Gebirgen; von den Schneeschuhen, womit die Normänner über diese Schneegebirge laufen; von dortigen Schneelawinen; von der Norwegischen Mode Bärte zu tragen und von den Produkten unter allerley erläuternden Bemerkungen.)

„Hat der Wanderer auf alle diese Fragen richtig geantwortet; so sagt endlich der Hausvater zu ihm:

Hab' Dank, hab' Dank, du guter Mann,
für das was du gesagt.
Bleib' bey uns bis es wieder tagt,
und — nimm dieſs Schüſslein an.

Hierbey übergiebt der Hausvater dem Reisenden einige Früchte, die zum Behufe des Spieles herbey geschafft sind. Bringt er aber im

Gegentheile etwas Falſches in ſeine Erzählung, z. Ex. einen falſchen Ort, der auf *dem* Wege nicht liegt, oder ein Produkt, das in dem Lande nicht wächſt, läſst er z. E. in Norwegen Kokosnüſſe wachſen, ſo fällt die ganze Geſellſchaft mit zuſammengedreheten Schnupftüchern über ihn her und jagt ihn mit den Worten zur Thür hinaus:

Fort, fort mit dir, du böſer Gaſt;
dieweil du uns beflunkert haſt!

Erwachſene Mitſpieler flunkern den Kleinen zu Gefallen, weil ihnen dergleichen Auftritte Freude machen, ſchon dann und wann mit Fleiſs einmal.

Eben daſſelbe Schickſal hat der Gaſt, wenn er auf die Fragen nichts zu ſagen weiſs, da verjagt man ihn mit den Worten:

Fort, fort mit dir du ſtummer Gaſt;
dieweil du nichts bemerket haſt.

Unter den belehrenden Spielen nimmt dieſes einen vorzüglichen Platz ein; Erwachſene erhalten dadurch Gelegenheit, mit der Jugend allerley Geographiſche, Phyſiſche und Hiſtoriſche Kenntniſſe zu wiederholen, und die Kleinen Anlaſs, das nicht nur wieder ins Gedächtniſs zurück zu rufen, was ſie hier und da gelernt haben, ſondern es auch auf eine neue Art einzukleiden und ſich im mündlichen Ausdrucke zu üben. Auf die-

ses letzte setzte ich vorzüglich viel. Was nun aber das Kleid betrifft, worin hier Unterricht als Spiel erscheint: so scheint es mir fast etwas zu leicht übergeworfen; denn es besteht bloss in dem Hereinkommen als Fremder, in den gereimten Fragen, den Plumpsäcken und einem kleinen Schmause. Die Hauptsache bleibt doch immer nur Erzählung, und die Fröhlichkeit und Lustbarkeit wird hauptsächlich nur durch den Ton der Gesellschaft und den des Erzählers befördert; bleibt dieser Letztere zumal immer nur bey allgemeinen geographischen Angaben stehen, weiss er nicht so ins Einzelne zu gehn, als wenn er die Reise wirklich gemacht hätte, hat er nicht die Kunst lebhaft und anschaulich zu beschreiben und ein Späfschen mitunter zu machen: so fällt die Sache ins Langweilige. Dagegen weiss ich hier keinen Rath, als dass sich Jeder einzelne Stellen aus guten Reisebeschreibungen ganz zu eigen mache, und hierauf seine Erzählung gründe.

Um die Einkleidung für kleine Zuhörer noch spielähnlicher zu machen, rathe ich zur gänzlichen Verkleidung des Wanderers; sie kann zur Belebung des Spiels dienen.

Ferner wäre es vielleicht gut, dass man es den Zuhörern, den Hausvater ausgenommen, zur Pflicht machte, auf die Art des Vortrags zu achten, und dem Reisenden bey einem bemerk-

ten argen Sprachfehler durch den Zuruf aufmerkſam zu machen.

Ey holt doch die Grammatik her
der Herr ſezt Wörter in die Quer!

Jetzt würde der Fehler in Proſa berichtiget und hinzugeſetzt:

Heraus, heraus mit einem Pfand!
denn Wörter ſind bey uns kein Tant.

Der Reiſende und der Hausvater im Gegentheile müſsten zugleich darauf Achtung geben, daſs die Herren Cenſoren jedesmal ohne Ausnahme, jeder ein Pfand gäben, wenn ſie einen Sprachfehler oder ein unedles Wort durchlieſsen, ohne es durch den obigen Vers anzukündigen. Alle Pfänder werden am Ende des Spiels eingelöſt. Hierdurch glaube ich, könnte das Spiel mehr Spiel und zugleich mehr Belehrung werden.

83. Das Geographiſche Kartenſpiel.

Ich darf bey dieſem Spiele nicht umſtändlich ſeyn; denn diejenigen, welche es gebrauchen wollen, müſſen es doch kaufen, und da erhalten ſie mit den Karten zugleich eine vollſtändige Beſchreibung.

Die drey hundert kleinen Karten dieses Spiels betreffen bloss Deutschland in seinen 10 Kreisen und Nebenländern. Den Unterschied der Farben im gewöhnlichen Kartenspiele machen hier die Kreise; und die Nebenländer Böhmen, Mähren, Schlesien, Lausitz werden auch als ein Kreis angesehen. Die Karten sind bey jedem Kreise folgende:

1. *Kreiskarte* (Daus) auf ihr steht ein Verzeichniss der Kreissländer.

2. *KreisProductenkarte* (König) nennt die Hauptprodukte.

3. eine *Stromkarte* (Dame) enthält die Beschreibung eines Stromes, indem sie den Ursprung, Gang, Ausfluss, und seine Nebenflüsse anzeigt. Es sind aber nur 6 dergleichen Karten im Spiele, diess scheint mir fehlerhaft. Der Verfasser hätte die Haupt- und Nebenflüsse und Seen *jedes* Kreises auf einem Blatt anzeigen und so 11 *Gewässerkarten* ins Spiel bringen sollen.

Ferner vermisse ich als vierte die *Bodenkarte*, welche die Beschaffenheit des Bodens, die Gebirge und Berge, Haiden und Waldungen etc. und Kultur hätte anzeigen können.

4, 5, 6 u. s. w. folgen nun die merkwürdigsten Städte jedes Kreises. Die vorzüglichste ist mit Nro. I, die folgende mit II und so fort bezeichnet, so dass beym Spielen Nro. I

alle folgende ſticht. Auf jeder dieſer Stadtkarten iſt angezeigt, ob die genannte Stadt eine Haupt- Reſidenz- Handels - oder Flußſtadt, eine Feſtung, eine Univerſität ſey; ſie zeigt die Zahl der Einwohner, die Beſchaffenheit und einige Merkwürdigkeiten.

Endlich gehört zu dem Spiele noch eine Landkarte, ein bloſser Umriſs von Deutſchland, der nichts enthält als die Kreisgränzen, Flüſſe und Städte, doch ohne alle Namen.

Man nimmt nur ſo viel Kreiſe als Mitſpieler da ſind, und von den Kreiſen die Karten 1, 2, 3, als *Daus*, *König*, *Dame*, und ſo viel Städte als den Mitſpielern durch den Geographiſchen Unterricht bekannt ſind, alſo 10, 12, 20, und mehr. Alle dieſe ausgewählten Farben miſcht und giebt man, jedem Spieler 6, die andern werden zum Abnehmen hingelegt, die oberſte davon wird aber aufgeſchlagen, und dadurch alles zum Trumpf gemacht, was zu ihrem Kreiſe gehört: iſt z. Exempel die umgeſchlagene Karte *Schweinfurt*: ſo ſind alle Karten des fränkiſchen Kreiſes Trumpf.

Ehe es noch zum Ausſpielen kommt, muſtert jeder ſeine Karten; hat er 4 Städte, die ſich in einer oder mehr Rückſichten gleichen, z. Exempel 4 Städte, die darin übereinkommen, daſs ſie Manufacturſtädte, Handelsſtädte oder Fluſs-

städte, Festungen oder Universitäten u. s. w. sind, welches ihm die Karten auzeigen: so sagt er: ich melde 4 Universitäten oder u. s. w. eben so kann er 4 Kreiskarten u. s. w. melden. Oft kommen die Städte in doppelter drey, vier, und fünffacher Rücksicht überein, dann sagt er, ich melde doppelt, dreyfach u. s. w. Dafür schreibt ihm der Vorsteher des Spiels ein, zwey, drey Augen gut. — Hierauf wird von der Vorhand ausgespielt, die andern müssen von derselben Farbe bedienen, wenn sie davon haben, sonst dürfen sie auch mit Trumpf stechen. Nach jedem Stiche wird abgenommen, und man kann von neuem melden, doch keine der vorigen Stücke in derselben Qualität. Dann wird wieder ausgespielt, und so fort, bis der liegende Haufen vergriffen ist.

Hierauf zählt jeder die Karten der Stiche, die er gewonnen hat, und jede wird mit einem Auge in der Rechnung gut geschrieben. Ist diess geschehen, so geht das examiniren an. Man muss die Städte und Flüsse, welche die Karten enthalten, auf der Landkarte zeigen, ohne erst lange zu suchen; wers nicht kann, dem wird ein Auge *abgeschrieben*, und derjenige von den Mitspielern, welcher zurecht weist, erhält *eins gut*. Endlich nimmt der Vorsteher den Spielern die Stiche ab, und da ist jeder verbunden

von den Städten, die in ſeinen Stichen waren, das Merkwürdigſte zu ſagen. Kann er gar nichts vorbringen, oder ſagt er etwas Unrichtiges: ſo wird ihm ein Auge ab und *dem* gut geſchrieben, der ihm aushilſt. Am Ende wird jedem die Rechnung gemacht, und derjenige, welcher die meiſten Augen hat, gewinnt den Preis, der in eingeſetzten Marken oder Obſte und dergleichen beſteht. Man kann auch mit denſelben Karten L'Hombre, Quadrille oder noch beſſer Treſet ſpielen.

Wenn man dieſs Spiel mit der Jugend vornehmen will, ſo muſs die Geographie von Deutſchland von ihr ſchon bis zu einem mäſsigen Grade gefaſt ſeyn, ſonſt läſst ſich's nicht ſpielen. Sie würde ſehr bald die Karte wegwerfen, wenn ſie das Spiel unaufhörlich daran erinnerte, daſs ſie nichts wüſste. Hieraus ergiebt ſich die Abſicht des würdigen Verfaſſers, des Hrn. Campe, von ſelbſt, nämlich die, daſs er es nicht zur Erlernung oder zum Unterricht in der Geographie gemacht hat, ſondern bloſs zur gelegentlichen *Wiederholung* in müſsigen Stunden nach Tiſche. Kenntniſſe laſſen ſich ſchwerer erſpielen als erarbeiten. Dieſs ſage ich zum Troſte derjenigen Herren, die ohne alle pädagogiſche Einſicht, die wahrhaftig nicht bloſs durch *Leſen* erworben wird, Pädagogik beurtheilen

wollen. Ich selbst habe lange Vorurtheil gegen diess Spiel gehabt, nach gründlicher Prüfung, die ich nach zwölfjährigem Unterrichte wohl anstellen konnte, habe ich aber gefunden, dass es vortrefflich sey, ob ich gleich damit nicht gesagt haben will, dass man Geographie überall nicht besser repetiren könne. Die Vortheile dieses Spiels sind kurz diese: Eine Menge von geographischen Notizen geht den Kindern nach und nach durch die Hände, die Lage von vielen Städten wird bey diesem Spiele mit Schnelligkeit angezeigt; durch das ganze Spiel hindurch werden beym *melden* mancherley Aehnlichkeiten der Städte verglichen, und am Ende die Merkwürdigkeiten jeder Stadt, die diessmal mit ins Spiel aufgenommen ist, rekapitulirt. Alles diess ist mit Gewinn an Augen verbunden, ohne welche das Spiel nicht gewonnen werden kann, daher entsteht für Kinder ein starker Reiz, in den Inhalt der Karten, so wie sie in die Hände kommen, sogleich einzudringen und die darauf enthaltenen Data zu fassen, d.i. Geographie zu repetiren. Der Vorsteher muss aber Geographie verstehen.

Möchte doch Herr Campe den Gehalt der dazu gehörigen Karten noch weiter vervollkommnen, hierin liesse sich noch sehr viel thun. — Ferner ist das äussere der Blätter sehr elend. Mit

Karten auf *solch* Papier läſst ſich faſt nicht ſpielen; es müſste wirkliches Kartenpapier dazu genommen und das Format der Karten dazu gewählt werden. — Es giebt noch viel dergleichen Spiele von ſehr verſchiedenem Werthe, hier mag es genug ſeyn, das beſte angeführt zu haben, wonach jeder Lehrer, der Luſt dazu hat, ſich das Materiale zu Spielen über jedes Land ſelbſt verfertigen kann. Zum Beſchluſs noch folgende Anzeige von dergleichen Spielen:

Anleitung zu einem Geograph. Kartenſpiele über die Schweiz in Tabellen. Zürich. 1785.

Geograph. Zeitvertreib nebſt 80 geograph. Spielkarten. Stuttgard 1787. 8 Ggr.

Geogroph: Spiel für Kinder von 6 bis 9 Jahren, enthaltend eine Kenntniſs der Karte von Europa. Bremen bey Cramer 1780. 8 Ggr. Iſt wenig werth.

Geograph. Spiel für Kinder. Preſsburg bey Löwe 1785. 1 Rthlr. 16 Ggr.

Etwas zur mathematiſchen und natürlichen Geographie in Form eines Spiels für Kinder, Bremen 1780.

Ruſsland ein geograph. Kartenſpiel. Riga bey Hartknoch 16 Ggr.

Hiſtoriſch - geogr. Kartenſpiel von Bayern und der Oberpfalz von V. Ball. München. 1782. 12mo.

84. Hiſtoriſch - Chronologiſches Spiel.

Dieſes Spiel rühret von Herrn *P. F. Catel* in Berlin her, der es 1791 durch eigenen Verlag bekannt machte. Ich darf nur eine kurze Anzeige davon geben, denn wer es ſpielen will, muſs es ſelbſt kaufen; doch ſoll ſie ſo vollſtändig ſeyn, daſs jeder ſelbſt ein Spiel danach machen kann.

Der Verfaſſer hat auf 40 Duodez Kartenblätter die Nahmen der merkwürdigſten Perſonen aus der alten und neuen Geſchichte geſetzt. Für die erſten unbekannten beyden Jahrtauſende ſind nur zwey Blätter beſtimmt. Vom Jahr 2000 an bis zu uns, hat jedes von den 38 Jahrhunderten ſeine *Karte*. Jede Karte hat die Nahmen von 12 der *berühmteſten Perſonen* aus einem Jahrhundert. Die Jahrhunderte ſind in 3 *Menſchenalter* getheilt, und darnach die Karten in 3 *Columnen* über einander, welche durch Linien getrennt ſind. In jeder *Columne* ſtehn 4 berühmte *Nahmen* von Perſonen, die in *demſelben* Drittheile des Jahrhunderts lebten. Jede Karte hat oben das *Jahr der Welt*, und im nöthigen Falle die Zahl des Jahrhunderts nach Chriſti Geburt. Hier iſt eine ſolche Karte zum Beyſpiel.

5791. (18)

4 F. Wilh. I.	12 Marbo- rough	10 Ludwig XV.	7 Catha- rina I.
8 Schah- Nad	9 Friedr. II.	3 Maria Theref.	5 Georg III.
1 Catha- rina II.	2 Jofeph II.	6 Ludwig XVI.	11 F. Wilh. II.

Das ganze Spiel enthält folglich 480 berühmte Nahmen. Diefe find nach alphabetifcher Ordnung in einem zum Spiele gehörigen *Buche* kurz hiftorifch erläutert, um im nöthigen Falle nachfchlagen zu können. Zum Spiel gehören ferner noch 40 *andere Karten*, auf denen blofs die Jahrzahlen der Jahrhunderte ftehn, und endlich noch 12 Blätter, die mit den Zahlen 1. 2. bis 12 bezeichnet find.

Die *Nahmenblätter* werden gemifcht und gebraucht wie bey einem Zahlenlotto. Man theilt fie der Gefellfchaft aus, und für jedes Blatt bezahlt die Perfon 4 Marken in den Pot. Jeder legt die Karten offen vor fich auf den Tifch nach chronologifcher Folge.

Die Ziehung beginnt. Man mifcht die andern Blätter mit den *Zahlen* der Jahrhunderte und zieht 10 heraus. Jeder Spieler fieht fogleich

nach, ob er von den gezogenen Jahrhunderten eines unter ſeinen Blättern habe; er nimmt es heraus und legt die übrigen Karten indeſs bey Seite, ſo daſs nur die zehn gezogenen Blätter auf dem Tiſche bleiben. Jetzt kommt es zur *2ten* Ziehung. Man miſcht nämlich die Blätter mit den 12 Zahlen und zieht 4 davon aus. Da jeder Nahme auf den Karten mit einer darübergeſetzten Zahl bezeichnet iſt, ſo werden durch dieſe Ziehung die Nahmen ſelbſt beſtimmt. Stehen ſie als gleichzeitige Perſonen in *einer* Columne neben einander, ſo hat man eine *Quaterne*; ſind 3 oder nur 2 davon in einer Columne, eine *Terne* oder nur eine *Ambe*; fallen ſie vereinzelt, ſo hat man *einfache Auszüge*. Jetzt werden die Perſonen der Reihe nach aufgefordert, von ihren berühmten Nahmen etwas zu erzählen, und hiernach richtet ſich der Gewinn. Wer eine Quaterne hat, und weiſs von allen 4 Perſonen etwas vorzubringen, bekommt die Quaterne in 30 Marken aus dem Pot bezahlt; kann er nur von 3, 2 oder gar von einer Perſon erzählen, ſo erhält er rückſichtlich die Terne mit 14, die Ambe mit 8 oder den Auszug mit 2. Der Nahme von dem man nichts weiſs, wird als nicht gezogen angeſehen, und man giebt Strafe dafür in den Pot. Wer folglich gewinnen will, muſs ſich mit der Geſchichte der

aufgenommenen Personen bekannt machen und sie zu behalten suchen.

Die Erfindung ist gut ersonnen; sie kleidet nützliche Kenntnisse auf eine geschickte Art in das Gewand eines Spiels. Aber es kann nur von jungen Leuten gespielt werden, die 1) den historischen Cursus schon vollendet haben und dann das alphabetische Nahmenregister zur Wiederholung durchlaufen. Kinder, die bey diesen anfangen und historische Nahmen und Facta behalten sollen, ohne historische Vorkenntniss und Uebersicht, füllen ihren Kopf mit dunkeln Begriffen und falschen Vorstellungen an; und fahren überhaupt beym Spiel zu kurz, woran sie doch nicht schuld sind. 2) Nur solche, die nach gleicher oder sehr ähnlicher Methode der Zeitrechnung unterrichtet sind, sonst möchten leicht Verwirrungen entstehen. Kurz, wenn man für wissenschaftliche Spiele überhaupt gestimmt ist, so lasse man hier Kinder von ziemlich gleichmäsigen historischen Kenntnissen, die einerley Unterricht gehabt haben, zusammen spielen; oder noch besser, verfertige sich nach dem vorgetragenen Cursus der Geschichte selbst ein Spiel nach dem Modelle des obigen.

85. Das Regentenſpiel.

Man ſchreibt die Nahmen der *Regenten*, ihrer *Gemahlinnen* und ihrer *Reſidenzen* einzeln auf Stückchen Kartenblätter oder Pappdeckel, die nicht gröſser als ein Dominoſtein ſind, vertheilt ſie, und läſst Domino damit ſpielen. Da legt einer den *König* von England auf, wer die *Königin* hat, legt ſie daran, dann folgt der dritte mit der *Reſidenz*. Wer die Reſidenz hat fährt jedesmal fort, wieder einen neuen König anzulegen. Wer alle drey beſitzt, legt gleich alle drey hintereinander hin, u. ſ. w. Wer zuerſt mit ſeinem Kärtchen zu Ende iſt, erhält von jedem Mitſpieler ſo viel Mandeln, Roſinen und dergl. als er noch Karten in Händen hat.

Dieſs Spiel iſt im Buchladen zu haben *). Für die kleine Jugend iſt es nicht, denn was ſoll die mit der Regentenliſte, ehe ſie weiſs, was ein Regent iſt. Die Erwachſenen können es bisweilen mit Vortheil gebrauchen, wenn ſie ſonſt nicht, wie ich ſehr fürchte, mehr Geſchmack an den Mandeln und Roſinen als an den Nahmen finden. Knaben ſollten hier lieber den Plumpſack zur Hülfe nehmen, und den, welcher zuerſt fertig wird, berechtigen, ſeinen

*) Es erſchien bey Schöps in Zittau ohne Jahr, damit es neu bleibe.

Mitspielern so viel Streiche zu geben, als sie noch Blätter in Händen haben. Wem das Spiel Bedürfniss ist, der wird es leicht, nach der neuesten Einrichtung, die der Tod an den Höfen veranstaltet hat, verfertigen können.

86. Physikalisches Kartenspiel. *)

Ein Erwachsener von der Gesellschaft ist Aufseher, dieser mischt und vertheilt die Karten, deren diess Spiel 40 im Zwölftelformat hat. Auf denselben stehen allerley Fragen aus der Physik; nahmentlich handeln 7 Blätter von den Körpern überhaupt und ihren Eigenschaften, 4 vom Feuer, 2 vom Lichte, 3 von der Luft, 3 von dem Wasser u. s. w. von der Electricität, dem Magnete, von dem Weltgebäude, von den Körpern auf der Erde und von den Lufterscheinungen. Jede Karte ist beziefert und hat 6 *Fragen*, die *Antworten* stehn zum Nothbedarf in einem kleinen dazu gehörigen Büchelchen, oft noch durch Anmerkungen erläutert. Der Aufseher theilt jedem seiner Gesellschaft ein Kartenblatt zu, und giebt ihm 15 Marken in den

*) — zur angenehmen und nützlichen Unterhaltung für Kinder. Quedlinburg bey Ernst. 1792. 12. Gr.

Kauf. Auf dem Tische steht die Kasse mit Marken. Ist diess so veranstaltet, so nimmt er das Büchelchen zur Hand, lässt sich die Nummern der Karten der Reihe nach sagen und die darauf stehenden Fragen frisch weg beantworten. Wer das kann, bekommt die Zahl von Marken als *Gewinnst*, welche im Buche notirt steht, oder giebt im entgegengesetzten Falle die ebenfalls bestimmte *Strafe*. Sind die Blätter durchgefragt, und nach dem Buche die Antworten berichtigt, so werden wieder Karten ausgetheilt u. s. w.

Diese ganze Composition ist elend, sie taugt weder als Spiel, noch als Unterricht. Als Spiel denn das blosse Examinatorium liegt nakt am Tage, die Kinder werden es in alle Ewigkeit nicht glauben, dass diess Spielen heisse. Als Unterricht; denn der Verfasser hat sich keine bestimmte Subjecte des Unterrichss gedacht, daher stehen hier die abstractesten Ideen neben den simpelsten Begriffen, als: Ausdehnung, Undurchdringlichkeit, Bewegbarkeit, Ort, Schwere. Ist das für Kinder? Nun denn für Jünglinge; was sollen denn die aber mit manchen andern Fragen, als: was ist ein Berg? — Ueberdem sind manche Sachen verworren vorgetragen, z. Exemp. was ist versteinertes Wasser, was sind fliegende Sonnen. Doch schon zu viel. Wer dem ungeachtet glaubt Nutzen aus diesem

Spiele ziehen zu können, der muſs das Materiale deſſelben kaufen. Weit beſſer aber wäre es, wenn jeder Jugendlehrer eines nach der Form des obigen Catelſchen hiſtoriſchen Spiels für das beſtimmte Bedürfniſs ſeiner Zöglinge entwürfe.

D. Spiele der Phantaſie und des Witzes.

Alle ſind geſellſchaftliche.

87. Das Spiel der Aehnlichkeit.

Die verſchiedenartigſten Gegenſtände haben unter gewiſſen Beziehungen noch Aehnlichkeit mit einander, und wenn ſie auch in Gröſse, Form, Maſſe u. ſ. w. noch ſo unähnlich ſind. Meine Schreibfedern und die Tanne im Walde haben in allen jenen Punkten nichts mit einander gemein, aber ſie ſind doch beyde gewachſen und haben hierin Aehnlichkeit. Dieſer Umſtand hat zu einem ſehr angenehmem und nützlichen Spiele Anlaſs gegeben. Man ſetzt ſich in einen Kreis zuſammen und giebt ſich der Reihe herum dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt man

nur zwey Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch drey und mehrere geben. Als Beyspiele muſs ich hier einige hersetzen. Welche Aehnlichkeit finden sie, fragt A den B, zwischen einem *Marmorblock* und *Papier*; Antw. Sie können beyde zu Denkmählern gebraucht werden. — Zwischen *Stahl* und *Glas*; Sie gehören beyde zum Mineralreich. — Sind beyde sehr hart — können beyde zu Instrumenten gemacht werden, womit man Feuer anzündet. — Zwischen einem *Clavier*, einer *Blume*, einer *Ananas*? Sie vergnügen alle drey die Sinne. — Zwischen diesem marmornen *Briefbeschwerer* und einem *Schwätzer*. — Sie beschweren beyde. — Zwischen einer *Taschenuhr* und der *Sonne*? — Sie zeigen beyde die Zeit an. — Zwischen dem *Federmesser* dort und dem *Glase*? — Man kann sich mit beyden verwunden. — Beyde sind fabrikmäſsig gemacht u. s. w. So oft jemand keine Aehnlichkeit finden kann, bekommt er abgeredetermaſsen den Plumpsack, oder muſs ein Pfand geben. Will man diese Belustigung noch mehr in das Gewand eines Spiels verkleiden, so lege man sich eine Sammlung von 500 bis 1000 dergleichen Wörter an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numerire die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Dieſs Buch geht nach und nach von

Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt zwey Zahlen und bestimmt dadurch zwey Wörter irgend einer Seite die sie vergleichen will z. Ex. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläſst es so dem Zufalle, welche Seite, die sie selbst vorher durch *rechts* oder *links* bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das 10te und 3te Wort und vergleicht beyde. Schreibt man nur 6 Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit 2 Würfeln jedesmal ein Paar herauswürfeln.

Ich halte diese Unterhaltung für ein sehr treffliches Spiel; meine Gründe sind diese: Die ganze Gesellschaft befindet sich immerfort in einer lebhaften Erwartung, was wohl für Antworten herauskommen werden, und sie hat meistentheils Anlaſs zum Lachen, sie mögen nun mehr oder minder witzig ausgedacht oder fade und stumpf seyn. Jeder nimmt überdem an der Aufgabe Theil, und sucht für sich im Stillen eine Aehnlichkeit heraus zu bringen, so erhält man am Ende eine kleine Sammlung davon; alles dieſs ist sehr unterhaltend, doch sollte man dieſs Spiel nie lange fortsetzen.

Um Aehnlichkeiten zu finden ist es schlechterdings nöthig, beyde mit einander zu vergleichenden Gegenstände in allen ihren mannich-

faltigen Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich zu überdenken. Dieses Ueberdenken erstreckt sich sogar auf die Nahmen, womit die Gegenstände selbst, oder ihre Eigenschaften und Beziehungen benennt werden, denn sehr oft liegt die Aehnlichkeit bloss in einem Wortspiele. So ist die Aehnlichkeit zwischen einem Briefbeschwerer und Schwätzer bloss Wortspiel, so beruhet sie zwischen einer Zunge und Nadel, zwischen einer Pomeranze und einem Mönche bloss auf einem Wortspiele; bey jenem kommt das *Stechen* der Nadel eigentlich und der Zunge nur uneigentlich zu, bey diesem ist der *Bischof*, welcher aus beyden gemacht werden kann, bloss der Benennung nach ähnlich. Mit dem Ueberdenken ist die zweyte Operation nämlich die Vergleichung vermöge des Witzes verbunden, und beyde haben sehr oft, nach Maassgabe der kurzen Zeit, in welcher es geschehen muss, ein sehr grosses Feld zu durchlaufen, wenn die Gegenstände nur ziemlich entfernt von einander liegen; meine Leser mögen es z. B. einmal versuchen die Aehnlichkeit zwischen einer *Scheere* und einem Stück *Wachs* zu finden; sie werden wahrscheinlich ziemlich lange zubringen, ehe sie darauf kommen. Dass diess Ueberdenken und Vergleichen für Jung und Alt sehr nützlich sey, bezweifelt niemand.

Ich mufs endlich diefem ächt' pädagogifchen Spiele noch einige Anmerkungen anhängen. 1) Alle allgemeine Eigenfchaften der Körper, als Schwere, Theilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit und dergleichen dürfen durchaus nicht mit in die Aehnlichkeit gezogen werden; denn fie find ja allen gemein; aber wohl folche, die nur manchen zukommen, als, Electricität, Flüffigkeit, Durchfichtigkeit u. f. w. 2) Eine fo fchöne Sache auch der Witz ift, fo halte ich es doch für ganz unpädagogifch, ihn auf Koften feiner Nebenmenfchen, ja gar feiner Gefpielen zu gebrauchen; es mag z. E. ganz beluftigend feyn, die Frage zu geben, was ift zwifchen dem *Kopfe* des N. und feinem Geldbeutel für Aehnlichkeit, und darauf die Antwort zu hören, beyde feyen *leer*; aber bieder ift es doch nicht; bey jungen Leuten ift ganz vorzüglich darauf zu fehn, dafs fie nicht in diefen Ton verfallen, er ift fchlechterdings gegen Treuherzigkeit und Herzensgüte. 3) Der Erzieher hat bey diefem Spiele viel Gelegenheit, gegebene Kenntniffe z. E. in der Geographie, Naturgefchichte und Gefchichte zu wiederholen; daher Fragen wie diefe: Welche Aehnlichkeit ift zwifchen Kopenhagen und Stockholm? — Zwifchen Sicilien, Island, Teneriffa? u. f. w.

88. Sprichwörter.

Der Zweck dieses Spiels ist sinnliche Darstellung eines Sprichworts durch theatralische Handlung, welche entweder in blossen *Minenspiele* (Pantomine) besteht, oder mit wirklichen *Gesprächen* verbunden ist. Beyderley Art der Darstellung ist vortheilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bey beyden etwa gleich grofs seyn. Eine etwas zahlreiche Gesellschaft theilt sich in zwey Partheyen und kommt überein, welche von ihnen das Spiel beginnen soll. Diese verläfst das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein *Sprichwort* und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte *Rolle* gegeben, jedem sein *Minenspiel* oder die Materie worüber *geredet* werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugetheilt. Man wählt im nöthigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung, und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das Verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden, und kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprichwort aus der Action

errathen, und dann kommen diese ans Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisirten Sprichwörtern *). Zur blossen Lectüre kann das gut seyn, aber wenn man sich daran hält, um darnach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Theil des Spiels; die Jugend muss die Darstellung selbst *erfinden* und nicht *nachbeten*; gut ist es aber wenn ein erwachsener Jugendfreund dabey zu Rathe gezogen wird. — Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beyspiel aus dem Kinderalmanach oder der Familie von Bernheim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprichworts sehen kann.

„Es währte nicht lange, so kamen Jettchen, Luise und Gustav wieder herein, und setzten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen, und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie gieng auf die beyden Mädchen zu, um sie zu umarmen; aber eben so schnell gieng sie wieder zurück.

*) z. Exempel: Thalia und Sphinx oder dramatische Sprichwörter, ein Geschenk für jede antihypochondrische Gesellschaft. 1ste Lieferung. Leipzig 1795. Auch erinnere ich mich schon vor mehreren Jahren eine solche Sammlung angezeigt gefunden zu haben. Da ich keins in Händen habe, kann ich weder zu ihrer Empfehlung noch Verwerfung etwas sagen.

Wie? ſagte ſie, was ſehe ich? Sie tragen noch ſolche lange Taillen an ihren Kleidern? Pfui! ſchämen ſie ſich. Das trägt ja kein Menſch mehr. Nein ſehen ſie mich an, ich habe mir dieſs Kleid erſt machen laſſen; ſo muſs man's tragen. Eine lange Taille! Pfui.

Jettchen. Finden Sie es denn hübſcher, gar keine Taille zu haben?

Lotte. Ich finde alles hübſch, was nur keine lange Taille iſt. Eine Taille im Kleide! das ekelhafteſte von der Welt!

Luiſe. Ich muſs geſtehen, ich finde es nicht ſo; ich glaube, daſs die Schönheit des Körpers darin beſtehet, wenn die Taille das gehörige Ebenmaaſs —

Lotte. Ach was Schönheit! Ebenmaaſs! — Schönheit iſt eine recht kurze, kurze Taille, und einen recht langen langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille; und eine Taille, die nicht recht kurz iſt, iſt häſslich.

Luiſe. Aber, ich bitte Sie, dieſe Kleidung iſt doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur iſt dumm Zeug; eine Taille, wie die Ihrige, unausſtehlich; und eine kurze Taille Mode.

Jettchen. Ich finde, daſs Sie Recht haben; ich will mir gleich auch ſolch ein Kleid machen laſſen. (geht um einen Rock von ihrer Mutter eben ſo anzuziehn.)

Luise. Je nun, wenn ſie ſich *Alle* ſo tragen, kann ich nicht die einzige ſeyn, die ſich anders kleidet. (Sie zieht ſich auch ſo an.)

Jetzt trat auch Ferdinand als Mitſpieler mit einer Lorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, ſagt er zu Guſtav; ich habe dich lange nicht geſprochen. Wie gehts?

Guſtav. Mir recht gut. Aber ich glaube faſt, du haſt Schaden am Auge gekriegt, weil du das Glas immer vorhälſt? Kannſt du mich denn nicht ſehen?

Ferd. O ja recht gut! meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne ſehen.

Guſtav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloſsen Augen beſſer ſehen.

Guſtav. Warum trägſt du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg.

Ferd. Bewahre! lieber wollte ich einen Finger miſſen! Jedermann trägt jetzt ein ſolches Ding, und ich ſollte keines tragen?

Guſtav. Wenn es dir nicht nützt, wie du ſagſt.

Ferd. Nein, das thut es nicht; es iſt mir vielmehr beſchwerlich. Aber deſswegen miſſe ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte dich —

Ferd. Sieh nur, alle Welt sieht jetzt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ichs nicht thäte? man glaubte wirklich, ich verstünde mich auf den Ton nicht: ich rathe dir sehr, dich nicht öffentlich ohne dasselbe sehen zu lassen, man würde dich auslachen.

Gustav. Ja wenn du das glaubst, so will ich lieber auch einen Gucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd. Hier habe ich zum Glücke noch einen bey mir. Nimm ihn.

Gustav nahm ihn; und nun tanzten die drey Mädchen mit ihren langen Röcken und die beyden Knaben mit ihren Guckern, bis sie von den übrigen mit grossem Gelächter aus der Thür gejagt wurden. Sie kommen dann wieder herein und fragen was wars? am Ende kommts heraus, nämlich: *Ein Narr macht leicht mehrere.*

Offenbar gehört dieſs Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versezzen; es läſst sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprichworts sehr mannichfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Jugend ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungs-

kraft ſpielend zu bilden, die verſchieden Arten, welche von dieſem und jenem vorgeſchlagen werden, zu beurtheilen, die beſte zu wählen, um in der Anlage und Ausführung des Spiels ihren Geſchmack theils auf die Probe zu ſtellen, theils ihm durch Hülfe erwachſener Freunde zu verbeſſern. Die Ausführung ſelbſt giebt Anlaſs zu einem gewiſſen, ſehr ſchätzbaren unbefangenen Betragen im Handeln und Reden. Da ſich nicht jedes Sprichwort zu dramatiſcher Darſtellung eignet, ſo will ich zum Beſchluſs noch eine kleine Sammlung herſetzen.

Viele Köche verderben den Brey.
An vielem Lachen erkennt man den Narren.
Wer den Schaden hat, darf für Spott nicht ſorgen.
Man ſucht keinen hinterm Strauch, man habe denn ſelbſt dahinter geſteckt.
Gebrannte Kinder ſcheuen das Feuer.
Wie die alten ſungen, ſo zwitſcherten die Jungen.
Jedem Narren gefällt ſeine Kappe.
Was Hänschen nicht lernt, lernt Hans ſehr ſchwer.
Eigenlob ſtinkt.
Gleiche Brüder, gleiche Kappen.
Gleich und gleich geſellt ſich gern.

Der Horcher an der Wand hört ſeine eigne Schande.
Gelegenheit macht Diebe.
Hochmuth kommt vor dem Falle.
Wer Pech angreiſt beſudelt ſich.
Wer lang hat läſst lang hängen.
Wer A ſagt muſs auch B ſagen.
Ein voller Bauch ſtudirt nicht gern.
Was lange währt wird gut.
Eine Hand wäſcht die andre.
Undank iſt der Welt Lohn.
Kurze Haare ſind bald gebürſtet.
Allzuviel iſt ungeſund.
Borgen macht Sorgen.
Kleider machen Leute.
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.
Der Krug geht ſo lang zu Waſſer bis er bricht.
Durch Fragen wird man klug.
Ehrlich währt am längſten.
Ein Narr kann mehr fragen als zehn Kluge beantworten.
Ein Vogel in der Hand iſt beſſer als zehn auf dem Dache.
Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
Es iſt nicht alles Gold was glänzt.
Es iſt nichts ſo böſe es iſt zu etwas gut.
Wer zuletzt lacht, lacht am beſten.

Vor gethan und nach gedacht, hat manchen in grosses Leid gebracht.

Traue schaue, wem?

89. Die Erzähler oder das Geschichtemachen.

Eine Jugendgesellschaft, die in ihrer Geistesbildung schon ziemliche Fortschritte gemacht hat, sitzt im Kreise umher, und jeder verpflichtet sich, wenn die Reihe an ihn kommt, etwas zu erzählen. Der Gegenstand der Erzählung bleibt seiner Wahl überlassen; aber er ist verbunden *gewisse Wörter* in die Erzählung zu verflechten, welche ihm von den andern gegeben sind; ja er muss sie selbst in der Ordnung vorbringen, in welcher sie ihm sind gegeben worden. Er kann mithin keine schon gehörte oder gelesene Erzählung gebrauchen, sondern muss aus dem Stegreife ein Geschichtchen erfinden, und *jene Worter* auf eine ungezwungene Art hineinweben. Hierzu gehört Nachdenken, und Erfindungskraft, genauer genommen, dichtende Phantasie und Witz, um die Wörter gehörig und zwar schnell mit einander in gewisse Verhältnisse zu schieben, und sie vortheilhaft mit-

einander zu verbinden. Hieraus ergiebt ſichs, daſs dieſs ſehr ſchöne, mit häufigem Lachen verbundene Spiel eine vortreffliche Geiſtesübung der Jugend ſey. Für Kinder iſt es ſchwer, aber ſie werden ſchon durch Zuhören unterhalten, und will man ſie ins Spiel ſelbſt ziehen, ſo muſs man ihnen zu Hülfe kommen; ja ihre kindiſchen Wendungen und ihre naiven und muntern Einfälle erſetzen alle andern Vollkommenheiten der Erzählung. Um die Sache anſchaulich zu machen, will ich ein Beyſpiel herſetzen. Neun junge Leute geben dem Zehnten jeder ein Wort, dieſe ſind *Topf*, *Lichtputze*, *Papier*, *Uhr*, *Brot*, *Schreibtafel*, *Schiebkarren*, *Pferd*, *Citrone*. Und hieraus macht er folgende Erzählung.

Fritz war ein ſehr gefräſsiger Knabe, dem bis dahin das Eſſen über Alles gieng. Es war daher etwas gewöhnliches, daſs er des Morgens an der Küchenthür herumgieng, um mit ſeiner Naſe auszuſpüren, was es heute zu eſſen gebe; und konnte die ihm nicht Beſcheid thun, ſo nahm er, wo möglich, die Augen zu Hülfe und guckte in den *Topf*; denn mit fragen kam er nicht gut mehr zurecht, die Köchin hatte ihn ſchon oft ausgelacht und auf die Frage: was eſſen wir denn heute? zur Antwort gegeben, eine gebratene — *Lichtputze* oder fricaſſirtes — *Papier*. Das

hatte ihn denn mächtig verdroſſen, aber demungeachtet lieſs er von dieſem kindiſchen Fehler nicht ab. Nie ſchlug ihm die *Uhr* angenehmer, als wann ſie durch 12 Schläge zum Eſſen rief. — Vier Worte habe ich nun glücklich hineingebracht, auch das Brot ſoll mir nicht ſchwer hineinzuſchieben werden; ihr wiſst ja, daſs es die gewöhnlichſte Sache bey Tiſche iſt, ich darf alſo nur ſagen, daſs Fritz mit dem *Brote* ſehr ſparſam umgieng, um ſeine Eſsluſt für die andern Speiſen recht lebendig zu erhalten; was ich aber mit den andern Worten anfangen ſoll, weiſs ich bis dato nicht; denn Schiebkarren werden ja nirgends gegeſſen und Pferde nur bey den Tatarn. Jedoch es ſey gewagt. Sein Vater hatte die gute Gewohnheit, jährlich ein Paarmal mit ſeinen Kindern und dieſem und jenem ihrer Freunde *eine* kleine Fuſsreiſe in die benachbarten Gebirge zu machen, um der ſchönen Gegend zu genieſsen, und ihnen unter ſteter Bewegung manche Kenntniſſe zu verſchaffen, die ſie zu Hauſe nicht erhalten konnteu. Eine ſolche Reiſe ſollte am 4 Juni auch angeſtellt werden. Alles freuete ſich darauf, und machte ſich dazu fertig. Fritz that es auch, vergaſs auch ſeine *Schreibtafel* nicht, um allerley Merkwürdigkeiten zu notiren, die ihm aufſtoſsen könnten. Die gröſste Merkwürdigkeit war ihm ein *Schieb-*

karren. Wiſst ihr warum? — Die Dörfer lagen in den Gebirgen ſelten, und die Gaſthöfe waren ſchlecht, man muſste ſich daher mit Nahrungsmitteln verſorgen. Nun werdet ihr ſchon merken, warum unſerm Fritz der Schiebkarren ſo merkwürdig war; er enthielt nämlich in einem darauſſtehenden und mit einem ſchönen weiſsen Tuche bedeckten Korbe, allerley Gegenſtände, die dem Kleinen ſehr am Herzen oder vielmehr am Gaumen lagen; Braten, Kuchen, Obſt und dergl. Ich kann euch die Freude nicht beſchreiben, welche Fritz hatte, als die Mutter den Korb ſo reichlich ausſteuerte; er hätte ihn küſſen mögen. Der Mann, welcher den Karren ſchieben ſollte, kam endlich. Adje Mutter, adieu! adieu! es gieng fort, nachdem man erſt ein ſtarkes Frühſtück eingenommen hatte. Eine Stunde vergieng nach der andern; ich will euch nichts von allen den Sachen ſagen, die man bald hier bald dort bemerkte; von den einzelnen Erdbeeren, auf welche die Kinder am Wege Jagd machten und ſie mitunter dem lieben Vater brachten; von den ſchönen Gegenden, Felſen, Thälern, Pflanzen, Steinen u. ſ. w. nur muſs ich bemerken, daſs Fritzens Eſsluſt bey jedem Schritte eifriger wurde, und daſs ſein liebſter Gegenſtand in der ganzen Landſchaft der Korb blieb. Er ſoll ihm

ſogar bisweilen im ſtillen recht freundſchaftlich angeredet und mit allerley Schmeicheleyen beehrt haben. Eine Frage lag ihm ganz beſonders am Herzen, nämlich die, wo werden wir eſſen; denn es war ſchon 11 Uhr. Er ſelbſt mochte ſich dadurch beym Vater hierin nicht gern eine Blöſse geben, ſchickte alſo Carln ab, der muſste fragen. Es hieſs, 2 Stunden von hier iſt ein Hammerwerk, da wirds am ſchicklichſten ſeyn. Friſch! Kinder, laſst uns recht zu gehen! rief Fritz, der nun ſah, daſs es ſobald noch nicht zum Eſſen kommen würde. Aber der Mann mit dem Schiebkarren konnte nicht ſo ſchnell fort. Fritz entſchloſs ſich zu helfen, er zog an einem Stricke, der vorn angebunden wurde und bisher den Korb an den Karn befeſtigt hatte. Da kam ein Karn mit einem *Pferde* beſpannt. Links war eine ſteile Bergwand, rechts ein Fluſs und auf dem Ufer nur ein ſchmaler Fuſsweg. Der Schiebkarn muſste ausweichen und ſich folglich auf dem ſchmalen Weg begeben. Fritz, armer Fritz! faſſe dich, dein Liebling iſt in Gefahr! Die Axe des Karrns giebt dem Schiebkarrn einen kleinen Stoſs, der Korb verliert das Gleichgewicht und taumelt und rollt hinab in den Fluſs. Das Elend kann ich nicht beſchreiben, ein allgemeines Oh! — kündigte es an; aber Fritz iſt untröſt-

lich. Wie Gellerts Henne mit ſtrupfichtem Gefieder läuft er am Ufer umher. Da ſchwimmen die ſchöne Sachen, Braten, Kuchen u. ſ. w. und Fritz wurde in der Herzensangſt ein Fiſcher. Mit einem abgebrochenen Baumzweige eilt er hinzu und fiſcht euch nichts heraus als eine *Citrone.* Wie ſauer ihm die im Wirthshauſe bey Käſe und Brod ſchmeckte, könnt ihr leicht denken. Meine Geſchichte iſt aus.

Ein ganz paſſendes Muſter iſt dieſe Erzählung freylich nicht, denn ob ſie gleich nach den vorher beſtimmten Wörtern zuſammengeſetzt iſt, ſo wurde ſie doch am Schreibtiſche gemacht und iſt daher nicht völlig extemporirt. Alle Zwiſchenreden der Umherſitzenden ſind um der Kürze Willen weggelaſſen. Ein Paar ſehr niedliche Beyſpiele findet man auch im Kinderalmanach von 1795 ſammt dem ganzen Tone, den ich in dergleichen Jugendgeſellſchaften wünſchte.

Dieſes Spiel verdiente allgemein bekannt, und recht oft geſpielt zu werden; es iſt überall auch im Freyen auf einem Spaziergange ausführbar. Die Jugend gewöhnt ſich dabey an eine gewiſſe Ordnung im Denken, ſie erwirbt ſich bey guten Muſtern allmählich guten Ausdruck und das Flieſsende, Zuſammenhängende, ohne welches die Erzählung verkrüppelt zur Welt kommt. Blöde Kinder erlangen, wenn

man ſie gehörig behandelt, mehr Freymüthigkeit und Selbſtzutrauen, empfindliche haben Gelegenheit das Lachen der andern ertragen zu lernen u. ſ. w.

Ein hier und da nachhelfender und verbeſſernder Auſſeher iſt bey dieſem Spiele nöthig. In ſeiner Hand iſt ein Plumpſack, er beſtraft einen jeden ſpaſshaft für falſche, niedrige, undeutſche Ausdrücke, für auffallende Unwarheiten, die ſeine Erzählung an ſich trägt, oder für gänzliches Steckenbleiben. Weiſs er die Hiebe auf eine gute fröhliche Art auszutheilen, ſo wirds an Gelächter nicht fehlen, und dadurch wird das Spiel nur zweckmäſsiger. Man kann ſich auch ſtatt deſſen Pfänder geben laſſen.

Man hat von dieſem Spiele verſchiedene Abänderungen die ich hier noch angeben will.

1) Einer von der Geſellſchaft nimmt ſo viel Stückchen Papiere als Perſonen da ſind, numerirt ſie mit 1, 2. 3, 4... und ſchreibt auf jedes ein *Wort*. Man wirft ſie vermiſcht in einen Hut, jede Perſon zieht eins heraus und diejenige, welche Nummer 1 hat, iſt verpflichtet in die Mitte zu treten und über die ſämmtlichen Wörter, die ihm jetzt bekannt gemacht werden, etwas zu erzählen, auf die Art wie oben angegeben iſt; ſey es nun eine wirklich gemachte, oder erdichtete Reiſe, eine kleine Erzählung, oder

was es will. Nennt er bey dieſer Gelegenheit eins von den *ausgetheilten Wörtern*, ſo iſt die Perſon, die es hat, verbunden, ſogleich aufzuſtehn und mit dem bisherigen Erzähler ein Geſpräch anzuſpinnen, das auf ſeine Erzählung Beziehung hat, und wodurch ſie weiter fortgeſetzt wird. Dieſe Perſon darf aber bey Strafe eines Pfandes keines von den *Wörtern* gebrauchen, die den *Uebrigen* zugetheilt ſind; ja man ſetzt auch wohl feſt, daſs ſie bey ihrer Unterredung weder *nein* noch *nicht* ſagen darf. Ihre Converſation mit dem Erzähler dauert ſo lange fort, bis dieſer ein *anderes* von den ausgetheilten *Wörtern* einwebt, dann ſetzt ſie ſich und die andre Perſon, die das oben genannte Wort hatte, eilt ſchnell herbey, um es eben ſo zu machen, wie die eben abgetretene. Dieſe Abändrung hat das Empfehlende, daſs nach und nach alle Perſonen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden bey dieſem Spiele gegeben 1) von dem Erzähler, wenn er ein ſchon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt. Man macht es ihm auch wohl zum Geſetze, daſs ſich mit dem zuletzt noch allein übrigen ausgetheilten Worte ſeine Erzählung ſchlieſse, und daſs er für jedes noch hinterher folgende und zum Schluſs nöthige Wort ein Pfand geben muſs. 2) Von den aufgeſtandenen Perſonen; wenn ſie ihre Wörter überhören, nicht augenblicklich auf-

ſtehn und ſogleich mit ihrem Geſpräche einfallen, ſo wie auch in den oben ſchon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwey Perſonen den A und den B aus der Geſellſchaft, den übrigen aber werden Wörter zugetheilt. A erzählt eine Geſchichte, Reiſe oder ſo etwas, und verwebt die ausgetheilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein ſolches Wort nennt, muſs die Perſon, der es gehört, aufſtehn und *pfeifen*, bey Strafe eines Pfandes. B ſitzt im Kreiſe vor dem A und unterhält dieſen bald durch Fragen, bald durch eingeſtreute Späſschen. Hierbey ſucht er ebenfalls die ausgetheilten Wörter recht oft einzuweben; wer da nicht aufmerkſam iſt und auch aufſteht und pfeift, wenn B ſolch ein Wort gebraucht, muſs ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Uebung ſchneller Aufmerkſamkeit.

3) Einer von der Geſellſchaft wird durchs Loos oder Uebereinkunft zum Erzähler gewählt. Indeſs dieſer auf ein Thema irgend einer Art denkt, ſagt Jeder ſeinem Nachbar im Kreiſe ein Wort ins Ohr, welches dieſer *geheim* hält. Es iſt geſchehen, der Erzähler beginnt unter völliger Freyheit ſeiner Phantaſie. Wann es ihn beliebt, beſonders bey jedem kritiſchen Zeitpunkte in ſeiner Erzählung, weiſst er mit dem Fin-

ger auf eine Perſon im Kreiſe, und dieſe, dadurch aufgefordert, ſagt ihm ihr bisher geheim gehaltenes *Wort*, das er nun in ſeine Erzählung, ohne alle Hemmung, verflechtet, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit ſeines Witzes abhängt. Jedermann ſieht leicht ein, wie viel dieſs zur Beluſtigung der Geſellſchaft, ſo wie zur Uebung des Erzählers beytragen müſſe. Laſst uns annehmen, er ſey in der Erzählung einer Reiſe bey einer Räubergeſchichte: die Nacht war ſchauerlich, das Geräuſch in den Gipfeln des Waldes, die undurchdringliche Finſterniſs und das Gebrüll dieſer vier Unmenſchen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte ſie zu der ſchaudervollſten meines Lebens. Da ergriff ich ſchnell — hier zeigt er auf eine Perſon und dieſe nennt — *Perrücke* — ein Degen oder eine Piſtole wäre freylich bequemer geweſen, allein es iſt nun einmal nur eine *Perrücke* — meine Perrücke, nahm meinen ganzen Muth zuſammen und ſtopfte ſie dem ärgſten Brüller, der mir auf den Leib wollte, beym Schimmer ſeiner Laterne, ſo tief in den Schlund, daſs er aus Mangel an Athem zu Boden ſtürzte. Jetzt, da die andern ihn von dieſem tödtlichen Haarwulſte befreyen wollten, drückten wir ganz bequem die Piſtolen auf ſie ab u. ſ. w.

90. Die Zeichnungswürfel.

Folgendes noch ſehr wenig bekannte Spiel, das der Phantaſie eine ſchwierige aber ſehr edle Beſchäfftigung darbietet, wird allen Freunden der Zeichnungskunſt, die ſchon ſo weit ſind, daſs ſie ſich über bloſses kopiren hinauswagen, ſehr willkommen ſeyn. Ich entlehne es aus einem Briefe, den man in den Libationen findet. Man hat 5 Würfel; der erſte zeigt auf allen Seiten 1, der andere 2, der dritte 3, u. ſ. f. Jeder Zeichner läſst ſie alle fünf zugleich auf eine gemäſsigte Art aus der Hand auf das Papier oder auf die Tafel fallen, die er zum Zeichnen vor ſich hat, und dieſer Wurf entſcheidet die Lage der Theile von der zu zeichnenden Figur; denn, dem angenommenen Geſetze nach, beſtimmt der Würfel 1 die Stelle des Kopfs, 2 der rechten, 3 der linken Hand, 4 des rechten, 5 des linken Fuſses. Er bezeichnet dieſe Punkte und giebt die Würfel zu eben dem Gebrauche weiter. Von jetzt an erhält ſeine Phantaſie freyen Spielraum; denn es kommt nun darauf an, eine Menſchenfigur ſich in irgend eine Lage, ſey es laufend, liegend, ſtürzend, kämpfend, arbeitend zu denken, ſo daſs die genannten Theile auf die durch das ungefähre Auseinanderprellen der Würfel entſtandene Stellen fallen. Selbſt dann, wenn

das Ungefähr einen Würfel auf den andern z. Exempel 1 auf 4 bringen ſollte, muſs der rechte Fuſs unter den Kopf gezeichnet werden; kurz man darf keine nur denkbare Conſtellation der Würfel verwerfen, es ſey denn daſs der Zufall irgend einen davon ſo weit von den andern abjagte, daſs der Arm, das Bein etc. dadurch aus den Gränzen aller Proportion träte. Welch ein weites Feld erhält durch ein ſo leichtes Mittel die ſchöpferiſche Phantaſie für ihre Wirkſamkeit!

91. Die ſtummen Spieler, oder Pantomime.

Die Geſellſchaft wählt, etwa nach Anhang I, 4, *Einen* zum Anführer des Spiels. Dieſer befindet ſich im Kreiſe der übrigen, und fragt links und rechts, bald dieſen bald jenen mancherley. z. E. Wie haben ſie die Nacht geſchlafen? Was frühſtücken ſie heut? Auf welche Art reiſen ſie am liebſten? Welche Jahrszeit iſt ihnen die angenehmſte? Warum ſind ſie ſo gegen den Winter eingenommen? u. ſ. w. Niemand darf anders als durch *Minen* antworten; wers verſieht und irgend einen Laut von ſich giebt, muſs ein Pfand

geben oder bekommt den Plumpſack. — Für junge Leute iſt dieſs Spiel bey ſeiner Einfachheit ungemein luſtig und unterhaltend. Die Fragen geſchehen ſchnell auf einander, und man fragt gewöhnlich ſo, daſs weder *ja* noch *nein* zur Antwort hinreicht. Die Gefragten ſind daher genöthigt, ſchnell auf pantominiſche Ausdrücke zu denken. Betrifft dieſer Ausdruck oder dieſe Darſtellung bloſs einen körperlichen Gegenſtand oder eine körperliche Action: ſo wird es für Phantaſie und Witz gewöhnlich nicht ſehr ſchwer, durch Gebärden zu ſprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen oder gleichſam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen ins Gebiet der Empfindungen und Affecten ſo wächſt die Schwierigkeit ſchon etwas; führen ſie aber gar ins Reich der Ideen, ſo geräth Witz und Phanthaſie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muſs hierauf, ſo wie auf die Fähigkeiten ſeiner Geſellſchafter, Rückſicht nehmen; es iſt daher beſſer, ſeine Stelle nicht durchs Loos, ſondern durch freye Wahl zu beſetzen und die fähigſte Perſon dazu zu nehmen. Aehnlich iſt folgendes.

92. Die Mimik.

Man wähle, nach Anhang I. 4. einen Anführer oder Richter des Spiels. Dieſer läſst aus einem Spiele Karten, — wovon jedes Blatt die Benennung einer *Leidenſchaft* oder *Gemüthsbewegung* trägt, indem man eins der Worte Freude, Furcht, Sehnſucht, Zorn, Neid, Andacht, Scham, Erſtaunen, Miſstrauen u. ſ. w. darauf geſchrieben hat — von jeder Perſon ungeſehen ein Blatt ziehen. Iſt die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Geſellſchaft geſchehen: ſo iſt nun derjenige, welcher zuerſt zog, verbunden, die auf ſeinem Blatte bemerkte Leidenſchaft oder Gemühtsbewegung pantominiſch darzuſtellen. Erräth ſie die Geſellſchaft, ſo folgt der Nachbar in eben dem Geſchäfte nach; erräth ſie aber die Geſellſchaft nicht, ſo giebt er ein Pfand und muſs ſo lange ein neues Blatt ziehen und darſtellen, bis ihm bey einem die richtige Darſtellung glückt, dann entläſst ihn der Spielrichter, nachdem er ſo viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat, und geht zum Nachbar.

So iſt die Form des Spiels in den Libationen angegeben; Mir ſcheint ſie auf folgende Art einer Verbeſſerung fähig. Jeder, der ſo eben im Begriffe iſt, ein Blatt mimiſch darzuſtellen, zeigt ſeine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach

der Vorſtellung ſchnell von Perſon zu Perſon geht und ſich heimlich von jeder ſagen läſst, was ſie unter den Gebärden verborgen glaube. Findet er, daſs die *meiſten* Perſonen die Vorſtellung verſtanden, ſo geben alle die ein Pfand, welche ſie nicht verſtanden; konnten ſie aber die meiſten nicht einſehen, ſo giebt der Mimiker ein Pfand, und muſs wie oben andere Blätter ziehen. Hierdurch iſt jeder, der nicht gern Pfänder giebt, genöthigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hülfe ſeiner Phantaſie und ſeines Witzes zu enträthſeln. Werden die Stimmen im Gegentheile nicht einzeln geſammelt, ſo können alle Unachtſamen von einem einzigen Aufmerkſamen gedeckt werden. Fertige Karten zu dieſem Spiele mit paſſenden Fingetten auf jedem Blatte verkauft Artaria in Wien. Uebung jener Seelenkräfte, ſo wie beſonders der Beurtheilungskraft in richtiger Erkennung und Schätzung affectvoller Ausdrücke auf den verſchiedenſten Menſchengeſichtern machen es nüzlich und für Menſchenkenntniſs nicht ganz gleichgültig.

93. Das Wortverbergen.

Wir schicken *Einen* zum Zimmer hinaus und sagen uns indess im Kreise herum einer dem andern ein Wort ins Ohr; kommt dann *Jener* wieder herein: so thut er an jede Person eine willkührliche Frage, und in die darauf zu gebende Antwort wird jenes Wort so *verwebt*, dass es schwer *herauszufinden* ist. Der Frager muss nach einigem Bedenken ein Wort angeben, trifft er das *gegebene* nicht, so giebt *er*; trifft er es aber, so giebt die *gefragte* Person ein Pfand. Hier sind Beyspiele: gegebene Worte waren in einer Gesellschaft folgende: 1) *Siegellack*, 2) *Witz*, 3) *Freude*, 4) *Messer*, 5) *Henne*, 6) *Wind*, 7) *Geduld*, 8) *Nichts*, 9) *Vergnügen*, 10) *Geld*, 11) *Langeweile*, 12) *Freundschaft*, 13) *Papier*, 14) *Schnee*, 15) *Freund*, 16) *Genügsamkeit*, 17) *Kamm*, und der Hereinkommende fragte bey

Nro. 1. Wie haben Sie die Nacht geschlafen?

Antwort: Sehr schlecht; ich verbrannte mich gestern mit *Siegellack*, diess machte mir die ganze Nacht Schmerzen.

— 2) Was frühstückten Sie heut?

Antwort. Thee, Butterbrod und *Witz*, denn ich las im Rabner.

— 3) Auf welche Art reisen Sie am liebsten?

Antw. In Gesellschaft der Freude; mit Trübsinn und *Langeweile* mag ich nicht gern etwas zu thun haben.

— 4) Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste?

Antw. Die wo das *Messer* des Gärtners die Bäume pfropft und okulirt.

— 5) Warum sind Sie gegen den Winter eingenommen?

Antw. Ich denke ökonomisch; Holz kostet Geld; und die *Henne* legt keine Eyer.

— 6) Möchten Sie wohl eine Reise nach Amerika machen?

Antw. O ja, wenn ich auf guten *Wind* rechnen könnte; aber oft ist dieser ein Windbeutel, der nicht Wort hält.

— 7) Welches Land haben Sie am liebsten?

Antw. Nur *Geduld!* ich wills Ihnen gleich sagen, das Land der Freyheit, zumal wenns mein Vaterland ist.

— 8) Haben Sie das Schachspiel gern?

Antw. *Nichts* macht mir mehr Vergnügen, wenn ich vorher Bewegung gehabt habe.

— 9) Was für ein Unterschied ist wohl zwischen Neu- und Wissbegierde?

Antw. Jener macht es *Vergnügen*, in den Topf zu gucken; dieſer, durch ein gutes Buch Kenntniſſe zu erwerben.

— 10) Warum beſuchen Sie nie das Schauſpiel?

Antw. Dazu habe ich weder *Geld*, noch Luſt, noch Zeit.

— 11) Was halten Sie für die gröſste Seltenheit?

Antw. Einen Menſchen, der in der ganzen Zeit ſeines Lebens nie einen Augenblick von *Langeweile* geplagt wurde.

— 12) Haben Sie Luſt, morgen mit mir ſpazieren zu gehen?

Antw. O mit vielem Vergnügen, wenn ſie die *Freundſchaft* haben bis 4 Uhr zu warten; bis dahin halten mich Geſchäffte ab.

— 13) Möchten Sie wohl gern ein Pfand geben?

Antw. Warum nicht, wenn Sie mit dieſem Stückchen *Papier* zufrieden ſeyn wollen; denn ich habe ſchon Schlüſſel, Brieftaſche und alles fortgeben müſſen.

— 14) Was mags denn wohl geſchlagen haben?

Antw. Ich kanns Ihnen nicht ſagen, denn ich habe meine Uhr im *Schnee* verloren.

— 15) Welche Arten von Spielen lieben Sie am meiſten?

Antw. Ich bin kein *Freund* von ſolchen, die bloſs vom Zufalle, ſondern von denen, die mehr von meinen Kräften abhangen.

— 16) Welche Menſchen ſchätzen ſie am meiſten?

Antw. Alle Verehrer der *Gnügſamkeit*, Zufriedenheit und Tugend.

— 17) Wie viel koſtet ihnen dieſs Kleid?

Antw. So viel als alles übrige, was ich an mir habe, Schuhſchnallen, Hemdknöpfe und *Kamm* nicht ausgenommen.

Die Rolle des Antwortenden iſt bey dieſem Spiele am ſchwierigſten. Das erhaltene Wort muſs in die Antwort *verſteckt* werden. Iſt es mit ihr in einer natürlichen Verbindung, ſo verſteckt ſichs von ſelbſt durch die Ungezwungenheit ſeiner Stelle, wie z. Exemp. in Nro. 6 das Wort *Wind*; man darf dann nur noch ein Paar Hauptwörter hinein weben, die ſich natürlich damit verbinden laſſen. Dieſs iſt nicht ſchwer. Paſst

es ſich aber gar nicht auf die Frage, ſo muſs man zwiſchen ihr und dem Worte ſchnell eine künſtliche Verbindung erſinnen; dieſs iſt oft nicht leicht. So hat das Wort *Kamm* in Nro. 17 gar keine Verbindung mit der Frage, *was koſtet ihnen ihr Kleid!* Es iſt daher ſchwer, es ſo in die Antwort zu verflechten, daſs es ſich nicht durch ſeine Gezwungenheit verräth. Das beſte Mittel iſt dann, noch andere Wörter hinein zu weben, die eben ſo gezwungen ſind, um dadurch das Errathen zweifelhafter zu machen: daher findet man dort das Wort Kamm unter Schuhſchnallen und Hemdknöpfe verſteckt, und eben darum wird bey keiner Antwort das verſteckte Wort ſo leicht zu finden ſeyn als in Nro. 14 das Wort *Schnee.* Kann man im Gegentheile das gegebene Wort ganz natürlich ungezwungen hinein weben, und ein anders mit dem Scheine der Gezwungenheit hinein ſchieben: ſo wird der Frager dadurch leicht irre geleitet. Ein Beyſpiel davon giebt Nro. 9 wo das Wort *Vergnügen* eine ſehr natürliche Stelle hat, hingegen Topf mit Gewalt herbeygezogen iſt. Der Frager wird hier gewiſs *Topf* für das gegebene Wort halten. Hieraus ergiebt ſich zugleich für den *Fragenden* im allgemeinen die Regel: er muſs ſich hüten, ſolche Wörter für die *verſteckten* anzugeben, welche mit ſeiner Frage in ganz naher

Beziehung stehen, wie in Nro. 14 die *Uhr*, sonst wird er meistentheils falsch angeben. Im Ueberdenken dieses Umstandes, so wie im Erlinnen der Fragen liegt für den Frager die Hauptübung bey diesem Spiele. Je specieller Gegenstände seine Fragen bezielen, je schwerer ist es, das gegebene Wort in die Antwort zu bringen; je allgemeiner sie sind, um so leichter ist's. Auf die Frage: was halten sie für die gröſste Seltenheit? läſst sich leicht mit allen obigen 17 Wörtern antworten; aber man versuche dasselbe einmal mit der speciellen Frage: was kostet ihnen das Kleid? Die Hauptübung bey diesem Spiele fällt aber auf den Antwortenden. Er muſs sein Wort schnell mit der Frage in eine gewisse natürliche Beziehung bringen; er muſs daher vermöge seines Nachdenkens die möglichen Beziehungen schnell aufsuchen; oft vermöge seiner Phantasie und seines Witzes eine neue schaffen und sie gehörig ausstaffiren. Alles das erfordert Gewandtheit und Gegenwart des Geistes. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dieſs Spiel unter den pädagogischen eines der trefflichsten.

94. Das Ritterschlagen.

Zum Lachen und fröhlich seyn giebt diess Spiel viel Veranlassung. Man muss dazu folgendes vorbereiten. Ueber zwey Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, als ein dritter Stuhl noch einnehmen würde, wird ein Laken gedeckt, das bis zum Boden herabreicht, damit man die Lücke nicht sieht. Die ganze Gesellschaft verkleidet sich so gut sie kann in Ritter. Papierne Federbüsche auf den Hüten, Schürzen statt Spanischer Mäntel über den Schultern, grosse Schnurbärte unter den Nasen, lange Stöcke statt der Lanzen in den Händen, hölzerne oder wirkliche Degen an den Seiten u. s. w. geben das Ritterkostum. Zwey, welche die beyden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf obige beyden Stühle, die andern stehen von ihnen abwärts in zwey Halbzirkeln; in der Mitte befindet sich der Grossmeister mit dem grössten Degen den man bekommen kann. Eine alte hässliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Stutzperücke seinen Kopf, sein Ganzes abentheuerliche Kleidung. Ein groser Foliant ruht auf seinen Händen. Er macht die Hauptperson und muss komische Laune und einige Beredtsamkeit haben.

Indeſs dieſe Veranſtaltungen getroffen werden, wird der neu Aufzunehmende von zwey andern an einem andern Orte zur Feyerlichkeit vorbereitet. Man ſagt ihm, wie er ſich zu benehmen habe und wartet ſo lange bis die Geſandſchaft kommt die ihn einladet. Der Groſsmeiſter ſendet, wenn alles fertig iſt, einen Ritter, der ihn feyerlich beym Namen nennt und einladet. Seine zwey Gefährten führen ihn hinein. Das Zimmer iſt halb hell, oder wohl gar durch Spiritus erleuchtet, oder durch viel Lichter blendend gemacht. Der Groſsmeiſter fordert ihn vor ſich; er wird gebracht und läſst ſich auf ein Knie vor ihm nieder. Jetzt beginnt jener eine pathetiſche Anrede, über die Veranlaſſung der Feyerlichkeit, über das Weſen und den Zweck des Ordens. Er lieſt ihm aus dem Folianten die Ordensgelübde z. E. Verſchwiegenheit, Tapferkeit u. ſ. w. vor und läſst ihn geloben. Er erhält das obige ritterliche Koſtum und der Groſsmeiſter ertheilt ihm hierauf mit ſeinem Schwerdte feyerlich drey Ritterſchläge. Hierauf führt er ihn zu den beyden älteſten Rittern, um ihn unter die Zahl der Geſellſchaft dadurch aufzunehmen, daſs er ſich zwiſchen Ihnen niederläſst. Er thut dieſs und ſetzt ſich, indem die beyden Ritter gleichzeitig aufſtehn zwiſchen den beyden Stühlen nieder, wenn man will, in eine vorher

untergesetzte platte zinnerne Schüssel mit Wasser.

E. Spiele des Geschmacks.

Geschmack ist das Vermögen das Schöne zu empfinden und zu beurtheilen. Es wäre zu wünschen, dass wir recht viel Spiele des Geschmacks hätten; denn allein auf reinen Trieb der Thätigkeit gegründet verschwinden bey ihnen alle Leidenschaften, sind wenigstens bey ihnen nicht durchaus erforderlich. Schon in dieser Rücksicht verdienen sie alle Empfehlung. Leider muss ich hier eine Lücke lassen, weil ich nur folgende zwey Spiele in dieser Ordnung anführen kann. Beyde sind *einsame*.

95. Das Täfeley, oder Parquetspiel.

Man denke sich von einem Damenbrete die Felder weg, so hat man den Spielraum zu einem Parquetspiele, nämlich eine durch niedrige Leisten eingefasste regulär vierseitige Fläche. Es

kommt bey dem Spiele darauf an, diese Fläche mit einer Menge kleiner verschieden gefärbter Tafeln so zu belegen, daſs dadurch wie auf einem schön getafelten Fuſsboden allerley hübsche Muster entstehn. Zu diesem Zwecke sind die kleinen Tafeln alle genau gleich groſs und gegen den Spielraum so abgemessen, daſs eine gewisse bestimmte Zahl derselben z. E. 64 ihn genau bedeckt. Sie sind nur so dick als ein Messerrücken, um sie bequem in einen kleinen Kästchen unter dem Spielraume aufbewahren zu können. Die Hauptsache besteht aber in der Illumination dieser Täfelchen. Eine jede von ihren beyden Seiten ist nämlich durch eine Diagonallinie (von der einen Ecke bis zur gegenüber stehenden) in zwey gleiche Hälften getheilt und jede dieser vier Hälften ist mit einer feinen Lackfarbe überstrichen, so daſs jedes Täfelchen auf der einen Seite z. E. *roth* und *weiß* auf der andern *grün* und *gelb* ist. Man erhält daher durch diese Einrichtung auf 64 Tafeln 256 dreyseitige gefärbte Felder, die man nach Willkühr sehr mannichfaltig in allerley hübsche symmetrische Zeichnungen zusammenstellen kann. In dieser Zusammenstellung liegt einige Uebung für den Erfindungsgeist und den Geschmack der Jugend, die gewöhnlich an diesem stillen und sehr unschuldigen Spiele viel Vergnügen findet. Fer-

tige Spiele der Art kann man in Magdeburg, Nürnberg und vielen andern Orten kaufen.

96. Baufpiele.

Es ift ein fehr guter Gedanke den Kindern kleine Materialien zum Bauen in die Hände zu geben, um ihren Gefchmack und ihre Erfindungskraft dadurch gelegentlich zu bilden, auch wohl um fie die Theile eines Gebäudes kennen zu lehren; allein er ift fchon längft durch die gewöhnlich fehr elende, unvollftändige und fehr häufig geradezu zweckwidrige Ausführung verhunzt, denn bald beftehen jene Materialien in Holzklötzchen, die ohne alle Genauigkeit und Berechnung gemacht, bald in Klötzen, die ganze Gebäude oder deren Etagen mit darauf gepinfelten oder gekleifterten Thüren und Fenftern vorftellen. Mit jenen kann das Kind nichts ausführen, mit diefen noch weniger, denn die Gebäude find fchon fertig und ganz fo gemacht, um feinen Gefchmack zu verderben, fie find alfo ganz zweckwidrig. Zu einen guten Baukaften gehört eine anfehnliche Menge von Bauﬅeinen, grofsen und kleinen Werkftücken, theils zu Mauern, theils zu Gewölben und Treppen, eine Menge von Säulen, Balken, Pfoften und Fen-

ſterſtücken u. ſ. w. von feſtem Holze; von einem Bauverſtändigen gegen einander berechnet; genau ausgeführt, aber nicht von einem Spielzeugmacher ohne Verſtand fabricirt. Dann nur können Kinder nützlich damit unterhalten werden.

F. Spiele des Verſtandes und der höhern Beurtheilungskraſt.

Bey dieſen Spielen äuſsern ſich die meiſten Erkenntniſskräfte des menſchlichen Geiſtes; hier iſt Beobachtungsgeiſt, Aufmerkſamkeit, Phantaſie, Witz, Gedächtniſs, kurz das, was wir Verſtand nennen, und ſelbſt die höhere Beurtheilungskraſt ſtets geſchäftig, bald mehr, bald weniger. Vor allen zeichnet ſich hier das treffliche Schach aus.

a) *Gesellschaftsspiele.*

97. Die Akademie der Wissenschaften.

Dieses von Hrn. *Campe* erfundene, und im 12ten Bändchen seiner Kinderbibliothek mitgetheilte Spiel hat seinen Nahmen daher, weil es Nachahmung einer solchen Akademie ist. Ich gebe davon eine kurze doch vollständige Beschreibung.

Die etwas zahlreiche Jugendgesellschaft wählt sich zuerst einen *Präsidenten*, und nimmt hierzu die verständigste Person, den Vater oder den Lehrer, denn der Präsident ist der vornehmste im Spiele, er leitet dasselbe und sitzt oben an.

Hierauf wird einer zum *Secretär* der Akademie ernennt, der ebenfalls einer der gebildetesten von der Jugendgesellschaft seyn muss.

Drittens macht man irgend einen kleinen Nichtskönner zum *König*, dieser spielt nur eine stumme Rolle.

Alle übrigen jungen Personen werden zu *Mitgliedern* der Akademie angenommen und unter diese werden die wissenschaftlichen Fächer vertheilt; da wird einer zum *Historiker*, ein anderer zum *Geographen*, ein dritter zum *Mathematiker*, ein vierter zum *Philosophen*, ein fünfter zum *Physiker*, ein sechster zum *Naturhistoriker* u. s. w. ernennt. Sind noch mehr Personen übrig, so macht

man auch einen zum *Belletristen*, oder zum *Oekonomen*, zum *Handwerksverständigen*; man kann auch, wenn noch nicht alle versorgt seyn sollten, manche Fächer theilen, die Geographie, so wie die Geschichte, in die *alte* und *neue*, die Naturgeschichte in die drey Naturreiche und jedem einen Theil davon zueignen.

Indess sich alle Glieder über die Wahl der Fächer mit einander vereinigen, schreibt der *Präsident* allerley leichte Fragen aus den genannten Wissenschaften auf Kartenblätter. Z. E.

1) Bey welchem Volke ist die Verfertigung des Glases, die grössere Schiffarth, die Purpurfarbe und die Buchstabenschrift erfunden worden?
2) Wie und wo starb Carl der XII König von Schweden?
3) Was für Naturgüter hat Preussen, die Deutschland nicht hat, und welche können die Deutschen nach Preussen schicken, die dort fehlen?
4) Welches sind die grössten Ströme und Gebirge in der Welt, und wo sind sie?
5) Was ist eine gerade Linie?
6) Was ist ein Winkel?
7) Wie sieht unsre Seele aus?
8) Warum ist es nicht gut zornig zu seyn?

9) Die Akademie verlangt, daſs ihr Belletriſt ſie mit einer Fabel unterhalte.

10) Die Akademie verlangt, daſs ihr Belletriſt ſie durch ein gut deklamirtes Liedchen beluſtige.

Allerley dergleichen auf Kartenblätter geſchriebene Fragen, die natürlicher Weiſe nicht über den Horizont der Jugend ſeyn müſſen, werden in ein Gefäſs gethan. Auch verfertigt der Präſident eine groſse papierne Mütze, auf welcher mit groſsen Buchſtaben der Nahme *Midas* ſteht.

Jetzt ſetzt ſich der *Präſident* vor einen Tiſch, der *Secretär* neben ihn, der *König* hinten auf einen Thron, die *Akademiſten* in einen Halbcirkel vor jene.

Der *Präſident* ſchlägt mit einem Stabe auf den Tiſch, und alles iſt mauſeſtill. Er ſchüttelt die Fragen im Gefäſse durcheinander, und beginnt:

Schaut auf ihr Herren allzumal!
Wir ſchreiten jetzt zur groſsen Wahl
der groſsen Frage, die für heut
uns Stoff zum erſten Denken beut.

Mit dieſen Worten zieht er ein Kartenblatt heraus, und reicht es dem Secretär. Dieſer erhebt ſich von ſeinem Sitze, macht dem Präſidenten und der Verſammlung eine Verbeugung, lieſst die Frage mit lauter Stimme vor, und ſetzt

ſich nach einer abermaligen Verbeugung wieder nieder.

Hierauf überreicht der Präſident das Blatt demjenigen Akademiker, zu deſſen Fache die Frage gehört, mit den Worten:

Erhebe dich du weiſer Mann,
und zeig uns deine Antwort an!

Der weiſe Mann erhebt ſich, beantwortet nach einer Verbeugung die erhaltene Frage mit langſamer und vernehmlicher Stimme, und ſetzt ſich nach einer abermaligen Verbeugung nieder. Wird die Antwort gebilligt, ſo klatſcht der Präſident Beyfall und die Verſammlung thut daſſelbe; iſt im Gegentheile die Antwort falſch, oder weiſs der Akademiker gar nichts zu antworten: ſo erklärt ihn der Präſident für einen *Midas* und ſetzt ihn mit den Worten die Midasmütze auf.

O Midas, Midas hochgeboren,
verberge deine lange Ohren
wohl unter dieſem Mützchen fein
wird anders Raum für ſie da ſeyn!

Midas! die ganze Geſellſchaft erhebt ein lautes Gelächter, unterdrücke deine Empfindlichkeit und lache mit! — Alle ſtehn auf, ziehn dem Midas die Mütze über die Augen, binden ſie mit einem Tuche zu und ſingen, im Kreiſe tanzend:

Willkommen Herr Midas,
o gehn Sie nicht fürbaſs!
es iſt ja hier ſchön.
Man ſaget, Herr Midas,
Sie hätten ſo etwas
Apartes zu ſehn;
wir bitten wir flehn,
o laſſen Sie ſehn!
o laſſen Sie ſehn!

Jetzt macht der Kreis halt; einer aus demſelben zupft den Midas beſcheiden am Ohrläppchen. Erräth er, wer ihn gezupft hat, ſo iſt er frey und man geht zu ſeinen Plätzen, um fortzufahren; erräth er aber die Perſon nicht, ſo fangen Geſang und Tanz von vorn an u. ſ. w.

Wenn endlich alle niederſitzen und der Präſident wieder das Zeichen zum Stillſchweigen gegeben hat: ſo gehts wieder ans Herausziehen und Vorlegen der Fragen wie oben, bis der Präſident glaubt die Sitzung aufheben zu müſſen. Dann nimmt zum Beſchluſs der Sekretär alle beantworteten Blätter in die Hand, begiebt ſich vor den Thron und ſtattet nach einer tiefen Verbeugung von den heutigen Geſchäften der Akademie Bericht ab, etwa nach folgendem Beyſpiele:

Sire,

Eurer Majeſtät aller unterthänigſte Akademiker haben mir den Auftrag gegeben, den Er-

folg ihrer heutigen gelehrten Unterſuchungen vor höchſt Dero erhabenen Throne nieder zu legen. In der Claſſe der Geſchichte wurde die Frage aufgeworfen u. ſ. w. Hier wiederholt er die vorhin gezogene Fragen mit den darauf ertheilten Antworten der Reihe nach und zieht ſich unterthänigſt vom Throne zurück.

Endlich beſchlieſst der Präſident die Verſammlung mit Ausſetzung einiger *Preißfragen* und ermuntert die Akademiker, an der ſchriftlichen Beantwortung derſelben bis zur nächſten Sitzung zu arbeiten. Er beſtimmt zugleich die Preiſe, um welche gekämpft werden ſoll.

Der Character dieſes Spiels iſt pathetiſch-komiſch. Für das letztere iſt jede Jugendgeſellſchaft geſtimmt, für das erſte zwar nicht immer ſo ganz, es wird ihr leicht etwas zu ſchwerfällig, beengt ihre Natürlichkeit leicht zu merklich; allein, iſt der Ton der Geſellſchaft nicht ganz widerſprechend, und weiſs der Präſident durch heitere Luſtigkeit alles zu beleben: ſo wird das Spiel ſelbſt für Kinder ſehr unterhaltend und luſtig. Seine Nützlichkeit iſt beträchtlich; ſie beſteht wenig oder gar nicht im Zulernen wiſſenſchaftlicher Kenntniſſe, ſondern vielmehr in Gewöhnung an Unbefangenheit im Reden und Betragen bey öffentlichen Auftritten, in ſchneller Zuſammenfaſſung der Gedanken beym Antwor-

ten und, was mir das beſte ſcheint, in Abſtumpfung einer *übermäßigen Empfindlichkeit*, woran leider überall viel groſse und kleine Leute krank liegen. Der geringſte Fehltritt, ein kleines auf ſie gehendes Gelächter macht ſie beſtürzt; ſie wiſſen nichts mit Groſsmuth und gefälliger Unbefangenheit zu ertragen, und verſtehen die Kunſt nicht mit einer guten freymüthigen Art ſich ſelbſt verlachen zu helfen. Dieſe Kunſt will *ſehr früh* erworben ſeyn. Hudeleyen in Spaſs und Ernſt, gehören nun einmal ins Menſchenleben; gewöhnt die Jugend, jene mit Lachen, dieſe mit ernſter Geſetzheit zu ertragen. Aus Gründen billige ich daher die Behandlung des *Midas*; ob ſie aber für dieſen und jenen jungen Anfänger in jener Kunſt vielleicht nicht zu *derbe* ſeyn möchte? — Ich wünſchte daher und ſchlage vor, daſs der Midastanz nicht immer angewendet werde. Der Präſideut muſs ſeine Herrn Akademiker *kennen*; iſt dieſer und jener ſeiner Einſicht nach noch zu empfindlich: ſo lieſse er ihm die Strafe mit einem Pfande büſsen. Dieſs Pfand nähme der Secretär in Verwahrung und brächte es, wenn er Bericht von der Sizzung abſtattet, vor den Thron Seiner Majeſtät, mit Anzeige dieſer Unwiſſenheit des Mitgliedes. Der König geruhete dann in Gnaden, daſſelbe zu ſo oder ſo vielmaligen Gaſſenlaufen durch

die Schnupftücher der Akademisten zu verdammen. Gassenlausen gehört freylich nicht in Akademien, allein der Midastanz eben so wenig. Spiel ist Spiel. Bey sehr vielen Menschen verträgt aber der Rücken mehr als Kopf und Herz.

98. Action nach Musik.

Dieses sanfte, sehr empfehlenswerthe Spiel verdient es ganz vorzugsweise in allen jugendlichen Cirkeln eingeführt zu werden; denn es ist leicht zu allen Zeiten im Zimmer zu veranstalten, gewährt Vergnügen und Lachen, übt das Nachdenken und die Erfindungskraft und kann auch von Mädchen gespielt werden. Ich habe es noch nie in Vorschlag gebracht ohne sogleich die stärkste Beystimmung zu erhalten. Die Hauptsache besteht darin: *Einer* von der Gesellschaft wird heraus geschickt, damit sich die Andern in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll z. B. Er soll einer Person einen Schlüssel aus der Tasche holen, den dazu gehörigen Schrank im Zimmer aufsuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Brieftasche holen, zuschliessen und die Briftasche einer gewissen Person in die Tasche

ſtecken. Ein Clavier - oder Violinſpieler giebt ihn, nicht durch Worte, ſondern durch das Spiel auf ſeinem Inſtrumente zu erkennen, was er vornehmen ſoll. Nachdenken und Erfindungskraft müſſen ihn dabey leiten. Er kommt herein, alles iſt ſtill und die Muſik geht langſam und leiſe. Er beginnt ſeine Promenade im Zimmer umher, und indem er ſich der Perſon nähert, welche den Schlüſſel hat, hebt ſich der Ton und verräth ihm, daſs hier der Gegenſtand ſeiner Action ſey. Er berührt jene Perſon und der Ton hebt ſich noch mehr. Er wird jetzt allerley mit ihr unternehmen, ſie ſträucheln, ihre Hand faſſen, aber vergebens. Er wird endlich mit beyden Händen von ihrem Kopfe langſam bis zu den Füſsen herab fahren und die Verſtärkung der Muſik wird ihn in der Gegend der Weſtentaſchen anzeigen, daſs hier etwas zu ſchaffen ſey. Seine Hände finden bald die Taſche, ſie holen wirklich etwas heraus, aber plötzlich ſinkt die Muſik ins pianiſſimo zurück; denn es iſt ein Meſſer. Er ſteckt es ſchleunig wieder in die Taſche, die Muſik hebt ſich wieder und wird noch ſtärker als er den Schlüſſel herauszieht. Mit dem Schlüſſel in der Hand wird er nun allerley vergeblich verſuchen, die Muſik wird ſich ins Piano zurückziehen; ja ſie wird ins pianiſſimo herabſinken, wenn er den Schlüſſel wieder in die Ta-

ſche ſtecken wollte; aber ſie wird ſich heben, wenn er die Perſon verläſst und ſich dem Schranke nähert. Schlüſſel und Aufſchlieſsen ſind zu verwandte Sachen, als daſs man ſie nicht augenblicklich kombiniren ſollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen bis er an die kommt, in der die Brieftaſche iſt. Er holt ſie heraus und die Muſik wird ſtärker. Er will ſie öffnen und ſie ſinkt ins piano, er will zehn andre Sachen damit vornehmen und ſchlummert die Muſik immer mehr ein. Er will damit fort gehn und ſie wird immer träger und iſt nah am Schweigen. Aber ſie wird lebendig wenn er die Thür des Schrankes faſst. Dieſs wird ihm bey einigen Nachdenken bald verrathen, was zu thun ſey. So wird der Schrank verſchloſſen indem die Muſik lauter ihren Beyfall giebt u. ſ. w.

Durch das Bisherige iſt die Einrichtung des Spiels wohl deutlich genug. Es bleibt jetzt auch übrig einige Regeln feſtzuſetzen.

Es kommen hier 3 Gegenſtände in Betrachtung. 1) Die Aufgaben, welche herausgebracht werden ſollen. 2) Das Verhalten desjenigen, der ſie löſen ſoll. 3) Die Muſik.

1. *Aufgaben.* Das ganze Spiel beruht auf Combination der Ideen. Da nun jeder Gegenſtand

in Rückſicht auf andre in mannichfaltiger natürlicher Beziehung ſteht, ſo iſt es ſchon hinreichend, immer nur bey dieſen richtigen Beziehungen zu bleiben und alle *unrichtigen* d. i. willkührlich erſonnenen nicht natürlichen zu vermeiden. Z. B. die natürlichſte Beziehung hat der Schlüſſel auf das Schloſs und auf die Handlung des Auf- und Zuſchlieſsens, allein alle andere zwar willkührlich zum Theil erſonnenen, aber doch gewöhnlichen Handlungen, die mit einem Schlüſſel vorgenommen werden, ſind mit ihm immer noch in Beziehung und man fordert keine unrichtige Combination, wenn man von der ſpielenden Perſon verlangt, den Schlüſſel einzuſtekken, ihn aufhängen, darauf zu pfeifen, Zukker damit zu klopfen u. d. gl. Wollte ich hingegen die Aufgabe damit ſo machen, daſs ein Band hindurch gezogen und der Schlüſſel damit über das Ohr gehängt werden ſollte, ſo verfiel ich in poſſenhafte, willkührlich erdachte, unrichtige Combinationen. Dieſe ſollten aus 2 Urſachen ſo viel als möglich vermieden werden. a) Das Spiel hat zum Zwecke den Suchenden auf eine angenehme Art zum Nachdenken zu reitzen, indem es ihn veranlaſst, irgend einen Gegenſtand ſich in ſeinen oft ſehr mannichfaltigen Beziehungen auf andere Gegenſtände zu denken. Sind dieſe Beziehungen ganz unge-

wöhnlich und unnatürlich, so findet mehrentheils kein Nachdenken mehr statt, und man muss sich sclavisch an die Musik binden um das Begehrte herauszubringen oder es bloss zufällig errathen. b) Es wird dadurch auf eine unnütze Art erschwert. Beabsichtiget man diess aber wirklich, so läst es sich theils durch eine ausgedehntere Aufgabe und ganz besonders dadurch hineinbringen, dass man jene entfernteren Beziehungen mit ins Spiel ziehet. Die obige Aufgabe wird schon schwerer werden, wenn ich verlange, dass aus dem Schranke Zucker geholt, dann ein Messer gesucht und das Zerschlagen des Zuckers vermittelst jenes Schlüssels verrichtet werden soll. Ich brauche übrigens wohl kaum zu erinnern, dass man den ungeübten Spieler mit zu verwickelten Aufgaben verschonen und mit ihm nur Schrittweise zu dem Schwerern fortgehn müsse.

2. Die Hauptregel für den Spielenden läst sich aus dem vorigen leicht ableiten, sie ist: durchdenke so vollständig und so geschwind als möglich die mannichfaltigen Beziehungen des Gegenstandes, mit welchem man dich vermittelst der Musik in Verbindung setzen will. Durch das obige ist diese Forderung hinlänglich erklärt. Um aber den Gegenstand sobald als möglich aufzufinden, darf der Spielende beym

Hereintreten nicht gleich ängſtlich in der nächſten Gegend des Zimmers alles durchſuchen und berühren; ſondern er wird wohl thun, wenn er ſich zuförderſt flüchtig vom Kopfe bis zu den Füſsen mit den Händen überfährt — denn es könnte ſeyn, daſs er mit ſich ſelbſt etwas vornehmen ſollte, — und dann ſchnell in dem Zimmer umher gehe. Auf dieſe Art wird er den Gegenſtand vermittelſt der Muſik am ſchnellſten auffinden. — Alles übrige hängt zu ſehr von Umſtänden ab und erfordert eine zu weitläuftige Entwickelung, als daſs ich mich darauf einlaſſen könnte.

3. Die Muſik kann bey dieſem Spiele freylich im Nothfalle durch bloſses Händeklatſchen oder Klopfen auf dem Tiſche einigermaſsen erſetzt werden, aber man ſieht leicht ein, daſs hierdurch für etwas empfindliche Ohren leicht Ueberdruſs verurſacht werde. Erſetzt wird dadurch Muſik niemals, und wenn der Spieler auch nur ſimple Accorde oder ein leichtes Anfängerliedchen herausbringen kann. Vollkommen aber wird die Sache, wenn er die ſchöne Kunſt des phantaſierens auf dem Forte piano oder der Violine in einem ſo anſehnlichen Grade beſitzt, daſs er den Acteur nicht bloſs durch Hebung und Verminderung der Töne, ſondern auch durch Abwechſelung des Tactes, des Tem-

po und der muſikaliſchen Gedanken unterſtützt.

Für kleinere Knaben, die dieſem Spiele noch nicht gewachſen ſind, hat man ein leichteres, nämlich das *Nadelſuchen*, wobey eine verſteckte Nadel auf obige Art nach der Muſik geſucht wird.

99. Die Kaufleute.

Der Zweck dieſes Spiels iſt *Rechnen im Kopfe.* Das Vergnügen dabey liegt nicht ſo wohl in ihm ſelbſt, ſondern es entſteht durch den gefälligen, freundſchaftlichen Ton der jungen Geſellſchaft und beſonders durch das Betragen der Hauptperſon. Dieſe ſtellt den Käufer vor, alle übrige Kaufleute. Jeder wählt ſich ſeinen Handelsartikel. Der Käufer geht von dem einen zum andern, begehrt dieſen oder jenen Artikel, bezahlt mit Fleiſs ſo, daſs wieder herausgegeben werden muſs. Dieſs muſs der Kaufmann ſchnell berechnen; macht er es nicht recht, ſo giebt ihm der Käufer Plumpſack. Der Käufer muſs alſo ſelbſt gut aus dem Kopfe rechnen können, um die Fehler leicht einzuſehn und zu berichtigen, ſo wie er zweytens auf das Alter und die Fertigkeit der Kaufleute Rückſicht nehmen muſs, damit er nicht dem

Kinde Aufgaben ertheilt, die nur für den ältern Knaben gehören. Er kauft z. Exemp. von dem kleinen Bäcker 9 Semmeln, giebt ihm in Gedanken ein 2 Groſchenſtück und läſst ſich von ihm die Zahl der Pfennige ſagen, die er herausgeben muſs. Von dem Gröſsern nimmt er für 24 Pfennige Pfeffernüſſe, zahlt ein 8 Groſchenſtück und läſst ſich die Zahl der herauszugebenden Pfennige ſagen. Bey dem Kleinen nimmt er 4 Pfund Kaſtanien à 2 Groſchen 6 Pfennige und bezahlt mit einem Gulden; bey dem gröſsern nimmt er 1/8 Centner, bezahlt mit einem Laubthaler, Ducaten, u. ſ. w. und verlangt den Reſt in Groſchen zu wiſſen. Von dem kleinen Mädchen nimmt er 20 Ellen Band à 1 Pfennig, zahlt 7 Groſchen, und will die übrigen Pfennige heraus haben; bey dem gröſsern 4 1/2 Elle Kattun zu 12 Groſchen und zahlt ihm 5 Rthlr. und läſst ſich Groſchen zurückgeben u. ſ. w.

Wenn alles unter Scherz und Lachen geſchiehet, ſo iſt dieſs Spiel ſehr zweckmäſsig und giebt eine vortreffliche Gelegenheit, den Kindern nicht bloſs Uebung im Kopfrechnen zu verſchaffen, ſondern ihnen auch den Werth von mancherley Münzſorten, Maaſs und Gewicht, ſo wie den Preis von allerley Waaren bekannt

zu machen. Ein sehr hübsch ausgeführtes Beyspiel findet man im *Kinderalmanach* von 1795.

100. Das Arithmetische Spiel.

Es giebt schon seit den ältesten Zeiten arithmetische Spiele; das berühmteste von allen ist die Pythagorische Rhythmomachie *). Ich führe von allen nur eins an, das im vorigen Jahre zu Leipzig erschien **), weil es im Ganzen sehr zweckmäſsig und leicht zu haben ist. Es ist auf das alte sehr bekannte Gänsespiel gebaut, so wie mehrere neue Spiele der Art, z. Exemp. das *Post*- und *Reisespiel*, das *Ritterspiel* und andere, verdient aber allen diesen weit vorgezogen zu werden. Die Spieltafel besteht in einem Spi-

*) Diese und andere Spiele der Art findet man in Nic. Ozanam Recreations de Mathematiques et Physiques. à Paris 1696 und 1751; in Claude Casp. Bachet droblemer plaisants et delectables qui se font par les nombres. à Lyon 1612. 8; in Claude de Boissiere tres excellent et ancien jeu Pytagorique dit Rhythmomachie etc. à Paris 1556; in Jac. Fabri stapulensis Rhytmomachia s. pugna numerorum, und andern.

**) Arithmetische Unterhaltungen ein Gesellschaftliches Spiel für junge Knaben und Mädchen. Nach dem Englischen. Leipzig bey Baumgärtner. 1795. 19 Gr.

ralförmigen Gange, in welchem man sich mit einem zehnseitigen Drehewürfel, der die Ziffern 1 bis 9 und 0 trägt, von dem Platze 1 bis 100 in dem Mittelpunkt fortwürfelt. Die Folge davon ist, daſs die kleinen Spieler entweder *addiren*, indem sie die Zahl des neuen Wurfs zu den vorigen hinzu zählen; — oder *subtrahiren*, indem sie von zwey Drehungen die kleine Zahl von der gröſsern abziehen und so viel Felder weiter setzen als der Rest angiebt; — oder *multipliciren*, indem sie die beyden Zahlen zweyer Drehungen mit einander multipliciren und ebenfalls um so viel Felder weiter rücken, als das Produkt angiebt; wenn es nicht gröſser als 9 ist; denn im entgegengesetzten Falle, wird nur nach der letzten Ziffer fortgerückt, z. Exemp. wenn 4 und 9 gewürfelt ist, und folglich das Produkt 36 macht, so wird nur um 6 Felder weiter gerückt; — oder endlich *dividiren*, indem sich nach zweymaligen Würfeln die groſsen Nummern durch die kleinen Theile und den Rest zum Quotienten addiren. Schon aus diesem wenigen werden meine Leser einsehen, daſs dieſs Spiel für die kleinere Jugend recht nützlich seyn könne; zu ihrer Hülfe sind auf den vier Ecken der Spieltafel kleine Tafeln für die genannten Rechnungsarten angebracht. Auſser diesen kleinen Uebungen im Rechnen hat der Erfinder noch auf

eine recht gute Art die Kenntniſs der Maaſse, Gewichte, Zeitrechnung und Münzen hinein gewebt; die moraliſchen Winke aber die auf verſchiedene der obigen Felder Beziehung haben, ſind für die kleinere Jugend, welcher doch das Spiel gewidmet iſt, viel zu geſucht und affectirt, ſie hätten ganz wegbleiben oder doch ganz anders eingekleidet ſeyn müſſen. — Eine vollſtändige Beſchreibung iſt hier nicht ſchicklich, man muſs das Materiale kaufen, und hierzu glaube ich mit Recht aufmuntern zu dürfen.

101. Das Ringſpiel.

Die zahlreiche Geſellſchaft ſetzt ſich im Kreiſe herum und läſst einen gewöhnlichen Fingerring in demſelben von Perſon zu Perſon gehen, wobey gewiſſe kleine Verſe geſagt werden. Wenn zum Beyſpiel A den Ring ſeinem Nachbar giebt, ſo ſagt

A. Nimm hin das!
B. Was iſt das?
A. Es iſt ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant
darin ſteht geſchrieben fein
mein Nahm und meines Liebſten Nahm.
meine Freude,

mein Leid,
mein Humeur,
meine Culeur,
mein Reim,
mein Sprichwort.

Da nicht jeder im Stande ist, diese Worte sogleich alle zu behalten, so läſst man den Ring dreymal herum kreisen und setzt jedesmal einen von den beyden Absätzen hinzu. Ist dieſs geschehen und ist der Ring wieder an A. gekommen, so muſs jeder eine Erörterung über die gesagten Reime geben. B. fragt daher den A. Wie sein *Nahme* heisse, was seines *Liebsten Nahme* sey, d. i. welche Person oder Sache er vorzüglich schätze: worin seine *Freude* bestehe; worin sein *Leid*; was sein *Humeur*, welche seine *Lieblingsfarbe*, welches sein liebster Vers und Sprichwort sey. So geht denn das Fragen von Person zu Person, bis sich mit der letzten das Spiel endigt.

Ich muſs von dem Tone, der in dieſs Spiel hinein zu wünschen ist, noch Proben geben. Hier sind ein Paar aus Schummels *Kinderspielen* und Gesprächen. Mehrere Kinder sitzen mit ihrer Mutter im Kreise.

Hänschen. Wie ist dein Nahm?

Gustav. Gustav Friedrich.

Mutter. Ey du sprichst ja deinen Nahmen mit einem so stolzen Tone aus.

G. Das thue ich auch Mutter, heiſst doch der König von Preuſsen auch Friedrich. Und dann waren auch einmal zwey Könige von Schweden, die hieſsen alle beyde Guſtav. Das waren recht groſse Leute.

M. Nun wohl Guſtav, ſo mache, daſs auch einmal ein ganzer Mann aus dir wird.

H. Wie heiſst deines Liebſten Nahm?

G. Juliana Maria. (der Nahme ſeiner Mutter. Er küſst ihr die Hand, ſie küſst ihn wieder und drückt ihn an ſich.)

H. Was iſt deine Freude?

G. Wie du ſiehſt, Hännschen, wenn ich mir einen Kuſs von meiner lieben Mutter verdient habe.

H. Was iſt dein Leid?

G. Ich habe keins; aber wenn Mutter ſtürbe, oder wäre krank, oder wäre böſe, das wäre mein gröſstes Leid.

H. Wie iſt dein Humeur?

G. Manchmal ein biſschen hitzig, aber es gereuet mich bald wieder.

H. Was iſt deine Culeur?

G. Wie der Himmel in der Nacht ausſieht, blau mit Gold.

H. Was iſt dein Reim?

G. ſagt die Verſe. Lobt den Herrn die Morgenſonne u. ſ. w.

H. Dein Sprichwort?

G. Gott fürchten ist der Weisheit Anfang. — Jetzt examinirt Sophie den kleinen naiven Hans:

H. Nun komm ich dran. Fiekchen fragt mich.

S. Wie ist ihr Nahme?

H. Hänschen.

S. Haben Sie nicht noch einen Nahmen?

H. O ja, Mutter heisst mich manchmal Flatterhans und wilde Hummel; und Lieschen heisst mich einen Husaren.

G. Und wie heisse ich dich denn?

H. Du heisst mich auch manchmal so, aber denn heisse ich dich wieder was.

S. Wie ist ihres liebsten Nahm?

H. (Zählt auf den Fingern.) Mutter — Fiekchen — Lieschen — Gustav, und dann mein neues Steckenpferd.

M. Das ist schön! das gefällt mir! Hast deine Mutter nicht lieber als dein Steckenpferd?

H. O ja liebe Mutter, darum habe ich sie auch zuerst gesetzt. Aber ich kann ja doch meinem Steckenpferde auch gut seyn, nicht wahr?

M. Ja aber es wäre bald einmal Zeit, dass du deinen Steckenpferden den Abschied gäbst. Bist ja nach gerade schon ein grosser Monsieur.

H. O wenn ich nur erſt ein ordentliches Pferd habe, dann werfe ich die Steckenpferde weg.

S. Nun, was iſt denn ihre Freude?

H. Meine Freude! Wenn ich erſt einmal groſs wäre, und könnte auf einen ſchönen weiſsen Schimmel reiten, und hätte einen Treſſenhut auf und einen Degen an: Heyſa das wäre eine rechte Freude. — —

S. Was iſt denn ihr Leid?

H. Mein Leid? Ach ich habe viel Leid: Wenn ich Kegel ſpiele und kann in meinem Leben keine Neun treffen — und hernach, wenn ich ſoll Vokabeln lernen, und ſie wollen mir gar nicht in den Kopf, und hernach, wenn ich mich manchmal ein Bischen dreckigt —

M. Pfui, das iſt ein garſtig Wort; Wer wollte ſo ſprechen.

H. Ich meine nur, Mutter, wenn ich mich auf dem Spielhofe manchmal ſo voll gemacht habe, und ich ſoll dann zu Ihnen kommen; das iſt mir immer ein rechtes Leid.

M. Das Leiden könnteſt du dir aber hübſch erſparen. wenn du nur immer Achtung auf dich gäbſt.

S. Was iſt ihr Humeur?

H. I — luſtig und vergnügt.

M. Mit unter ein bischen wild und ausgelaſſen.

H. O manchmal nur.

S. Ihre Couleur?

H. Weiſs, ſchneeweiſs, wie ein Schimmel.

S. Und ihr Reim?

H. O ich habe einen recht hübſchen Reim: Wenn ich artig bin und ohn' Eigenſinn u. ſ. w.

Man kann dieſs Spiel um Pfänder und Plumpſack ſpielen. Wer die Reime nicht ohne Anſtoſs ſagt, im Examen Sprachfehler begeht, keinen Vers oder kein Sprichwort kann, muſs ein Pfand geben, oder bekommt im Spaſs Plumpſack. Wenn er beym Auslöſen der Pfänder nicht gehörig antworten kann, ſo kommt ebenfalls der Plumpſack über ihn. Der Spielrichter dictirt die Strafe.

In einem Kreiſe von fröhlichen, zumal noch nicht erwachſenen, ganz unſchuldigen, aufrichtigen und naiven Kindern werden oft allerley luſtige Antworten zum Vorſchein kommen; aber Erwachſene werden mit der Wahrheit nicht gleich herausrücken und in Ziererey verfallen. Sagen ſie aber die ſtrenge Wahrheit, ſo wird das Spiel ſehr einförmig und iſt mit einem Male, wo nicht für immer, doch auf einige Zeit abgenutzt; denn ihr Nahme bleibt immer, ihr Liebſtes bleibt wenigſtens auf lange Zeit ihr Liebſtes, ſind es gar ihre Eltern, ſo werden ſie ihnen immer die liebſten Perſonen bleiben.

Aehnlich ists mit ihrer Freude, mit ihrem Leiden u. s. w. Diess kommt alles daher, weil das ganze Spiel ursprünglich für einen Punkt berechnet ist, um den sich die meisten Tänze, Schauspiele und Romane drehen; für die Jugend bleibe er ein Mathematischer Punkt, so lange es gehn will.

Weit lehrreicher und mannichfaltiger ist die Campische Umarbeitung dieses Spiels. Die Verse sind:

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?
A. Es ist ein Ring von meiner Hand
mit einem kleinen Diamant;

Beym zweyten Herumkreisen kommen zu diesem noch folgende Verse:

Darinnen steht geschrieben sein
mein *Urtheil* über gross und klein
viel *Wunderbars* von manchem Ort;
mein *Räthsel*, *Reim* und *Sprichwort*.

Man kann die Verse nach Belieben abbrechen, je nachdem es für das Gedächtniss der Kinder erforderlich ist.

Hierauf fängt man wie beym obigen Spiele das Examen der Reihe nach an; *B* fragt den *A* und dieser muss ihm ein *Urtheil*, etwas *Merkwürdiges* von irgend einem Orte, Lande, Gebirge, oder seinen Produkten, Thieren; ein *Räthsel*, einen *Vers* und

ein *Sprichwort* ſagen. Um dieſs Spiel noch beluſtigender zu machen könnte man es mit Pfänder ſpielen. Sodann müſste jeder ein Pfand geben, der auf eine Frage nichts vorzubringen wüſste, oder etwas Falſches ſagte; folglich müſsten auch für ein falſches Urtheil, für eine unrichtige Merkwürdigkeit, für einen Vers und für ein Sprichwort, die falſche Gedanken enthielten, Pfänder gegeben werden, und man gebrauchte, wie oben, den Plumpſack, wenn jemand das Pfand nicht einlöſen könnte. Ein Beyſpiel aus Campens Kinderbibliothek: Es war Regenwetter, die Kinder verlaſen Salat und ſpielten dabey.

C. Dein Urtheil?

K. Regenwetter iſt auch gut.

V. Wozu denn?

K. I es würde ſonſt nichts wachſen; und dann ſo hätten Menſchen und Thiere nichts zu trinken, wenns nicht zuweilen regnete.

V. Könnten denn nicht Brunnen, Bäche, Flüſſe ſeyn?

K. Ja wie bald würden die vertrocknen! und dann ſo kann man auch zu Hauſe ſpielen, wenns drauſsen regnet.

C. Etwas Merkwürdiges aus der Geographie?

K. Zu Surinam in Amerika giebt es eine Art Ameiſen, die man Viſitenameiſen nennt. Die-

ſe ziehen zuweilen in groſsen Heeren aus, und wo ſie hinkommen, da freuen ſich die Leute und machen ihnen Thüren und Fenſter auf.

F. I warum denn?

K. Ja wo die Ameiſen hinkommen, da durchſuchen ſie das ganze Haus, und wo ſie nur eine Ratte, Maus, eine Weſpe, eine Fliege oder ſo etwas finden, da beiſſen ſie ſie todt und freſſen ſie auf u. ſ. w.

L. Das ſind ja ſcharmante Thierchen!

K. Ja wohl!

C. Dein Räthſel?

K. Ich habe ein Paar Pferde geſehen, die fraſsen täglich mehr als hundert Scheffel Haber.

Alle. Ho! ho!

K. Ja und ſie ſtanden noch dazu auf den Köpfen und fraſsen mit den Beinen.

F. Das iſt doch gewiſs nicht wahr.

K. Und da war noch ein Huhn dabey, das legte täglich mehr als tauſend Eyer!

In der Folge wird dann das Räthſel welches Anfangs niemand glauben will geſprächsweiſe gelöſt nämlich: hundert Scheffel Haber freſſen freylich nichts, und tauſend Eyer legen kein einziges. Die Pferde ſtehn auf den Köpfen der Hufnägel und ihre Zähne ſind von Knochen oder Bein; dann gehets weiter, Konrad ſagt die Verſe: Unſchuld und Freude ſind

ewig verwand; es knüpfet ſie beyde ein himmliſches Band; und endlich kommt ſein Sprichwort: Jung gewohnt alt gethan.

Jedermann ſieht leicht ein, daſs dieſs Spiel Uebung des Verſtandes und des Gedächtniſſes ſeyn kann, zumal wenn ein Jugendfreund das, was geſagt wird, im nöthigen Falle berichtiget, erweitert und Erläuterungen darüber giebt.

102. Das Frageſpiel.

Dieſs Spiel iſt eine Art von Blindekuh, wobey der Geiſt ſo lange im Dunkeln herumſucht, bis er den Gegenſtand erwiſcht, den er gern haben möchte. Man nimmt ſich irgend Etwas aus der wirklichen oder aus der Ideen-Welt in den Sinn, das ein Anderer durch geſchickte Fragen zu erforſchen ſtrebt, ohne daſs er andre Antworten als *ja* und *nein* auf ſeine Fragen erhält. Um den geheimen Gegenſtand zu treffen, würde alles Errathen vergebens ſeyn; denn der Gegenſtände, die gedacht werden können, giebt es ja ſo unendlich viel: folglich muſs der Fragende bey ſeinem Geſchäffte *von den Allgemeinſten Begriffen bis zu den individuelſten nach und nach herabſteigen*, ſo wie die Blindekuh erſt die Arme weit ausbreitet. um einen möglichſt weiten Raum

zu umſpannen, dann ihren Gegenſtand immer mehr und mehr einſchlieſst, bis ſie ihn endlich feſt faſſet. Dieſs iſt die erſte *Hauptregel* des Spiels. Ich will mir etwas in den Sinn nehmen, und es durch meine Leſer heraus fragen laſſen. Alle Nebengeſpräche und Kurzweile, wodurch das Spiel zur angenehmen Unterhaltung wird, bleiben hier weg, um des Platzes zu ſchonen. Ich habe etwas, das Fragen hebt an:

Gehörts zur Körperwelt? — ja! Iſts ein Weltkörper? nein! — Ein geographiſcher Gegenſtand unſrer Erde? nein! — Ein natürlicher Körper, ein Naturprodukt? nein! Alſo ein Fabrikat? ja! — Genommen aus dem Thierreiche? nein. Zum Theil nur aus dem Thierreiche? nein. Aus dem Mineralreiche? ja, und ganz allein? ja. — Von Stein? nein. Von Metall? ja! — von einem edeln? nein. Von Kupfer? nein! von Eiſen? ja. Von künſtlichem Eiſen (Stahl)? ja.

Der Sachen, die von Stahl gemacht werden, ſind ſehr viel, es kommt folglich darauf an, ſie ſogleich im Kopfe zu klaſſificiren und die gedachte Sache in eine Claſſe zu ſchaffen, ferner den Gebrauch derſelben auszukundſchaften. Hier nehmen folglich die Fragen eine andere Richtung.

Iſts eine Maſchine? nein! — Ein Inſtrument? ja. Des Künſtlers? nein! Bauern? nein.

Handwerkers? ja. (Jetzt kömmt es noch darauf an den Handwerker heraus zu bringen. Das ist auf zweyerley Art möglich, entweder kann man die Handwerker im stillen gleich klassificiren, oder den Stoff herausfragen, den er bearbeitet.) Verarbeitet er etwas aus dem Thierreiche? ja. Von einem Säugethiere? ja! Wilden? nein. Von der Kuh? nein! Vom Schafe? ja. Die Wolle? nein! Von Wolle? ja. Tuch? ja! der Schneider? ja! die Scheere? nein! das Biegeleisen? nein! die *Nähnadel?* ja. Hier bin ich ertappt.

Ein *zweytes Beyspiel;* Die ersten Fragen wie oben, dann ferner: ein Naturprodukt, natürliche Körper? ja! Flüssiger? nein. Ein Thier? nein. Eine Pflanze? nein. Mineral? nein. (oder anders: gehörts zum Thierreiche? ja! ists ein Thier? nein! ein Theil davon? ja.) Ein einzelner Theil davon? ja. Von einem Thiere? ja. Von einem Menschenähnlichen? ja. Von einem Menschen? ja. Von den obern Theilen des Körpers? ja. Der Kopf? nein. Etwas am Kopfe? ja. Stirn, Ohren, Mund etc.? nein. Nase? ja. Die Menschennase überhaupt? nein. Also eine bestimmte. Jetzt also von was für einem Menschen: lebt er noch? nein. Lebte er vor Christi Geburt? nein. In Europa? ja. Im westlichen? ja. Portugall? etc. nein. Frankreich? ja. Eine berühmte Person? ja. Ein König? ja. Der er-

ſten: der zweyten Race? nein. Einer von den letzten der dritten? ja. Ludwig XVI. — XV? nein. Ludwigs XIV? ja. Alſo Ludwigs des Vierzehnten Naſe.

Drittes Beyſpiel. Etwas aus der Ideen und Geiſterwelt? nein. Die Eigenſchaft, die Action eines Körpers? nein. Ein Weltkörper? nein. Ein geographiſcher Theil der Erde? nein. Ein Naturprodukt? ja. Ein Flüſſiges? nein. Zum Thierreiche gehörig? ja. Ein Säugethier? ja. Ein Menſch? ja. Noch lebend? iſt zweifelhaft. Männlichen Geſchlechts? ja. In den alten Erdtheilen? nein. In Amerika? nein. Polyneſien? ja. In Süden des Aequators? nein. In Süden des nördlichen Wendekreiſes? ja. Auf den Sandwichinſeln? ja. Auf Owaihi? ja. Hat er etwas merkwürdiges gethan? ja. Der Mörder Cooks? Allerdings.

Da dieſs ſehr ſchöne Spiel gameiniglich ſehr unordentlich geſpielt wird, und man oft bloſs ins Gelag hinein fragt: ſo iſt es wohl der Mühe werth, dieſe Anleitung etwas vollſtändiger zu machen. Alle Fragen bey demſelben ſind nur von dreyerley Art; ſie betreffen immer nur das *Was*, *Wo* und *Wann*.

Es iſt nothwendig mit dem *Was* allemal den Anfang zu machen; denn erſt muſs ich die Sache wiſſen, ehe mir ihre Beſtimmung durch Wo und Wann, d. i. nach *Ort* und *Zeit* nützlich wer-

den kann. Ich gebe hier folglich einen kurzen Entwurf, nach welchem die Fragen nach dem *Was* etwa zu ordnen seyn möchten. Für vollständig gebe ich ihn nicht aus. Ich habe im ganzen nur die Fäden angesponnen, an welchen die Fragen fortlaufen sollen; doch wird er eben keine Lücken übrig lassen, durch welche der geheime Gegenstand entwischen könnte, wenn es ein körperlicher Gegenstand ist *) Hier wird man zugleich deutlich übersehen können, wie die Fragen von dem Allgemeinen zum Inviduellen übergehen.

A. Ein Gegenstand aus der Ideenwelt? — Geisterwelt?

B. Aus der Körperwelt?

a. Die Eigenschaft eines Körpers?

die Action, Handlung?

b. ein Körper selbst?

1. ein Weltkörper? — ein Theil davon?

* Fixstern? Gestirn? Comet? Planet?

* die Erde?

ein geographischer Theil der Erde?

. ein Gewässer?

*) Auf Gegenstände aus der Geister und Ideenwelt habe ich mich nicht eingelassen; denn sie sind für den größten Theil der Jugend zu entlegen und gehören nur für reifende Jünglinge, die schon eine Zeit lang philosophischen Unterricht genossen haben. Diese wissen sich selbst zu helfen.

. ein Land? ein alter Erdtheil? Europa? Nordeuropa? Mitteleuropa? Deutschland? Niederdeutschland? Obersachsen? Chursachsen? Meissner Kreis? u. s. w.

. ein Berg?

, eine Gegend?

. ein Wohnplatz? Stadt, Dorf, Schloss. Haus? etc.

2. Naturprodukt? ganz oder ein Theil davon?

* Unbelebt?

** flüssig? Wasser? Luft? Feuer? electrische? magnetische Materie? etc.

** fest?

*** Zum Mineralreiche gehörig? ein uneigentliches Mineral? Versteinerung? aus dem Pflanzen-Thierreiche etc. ein eigentliches Mineral?

. Erde? — Stein?

.. Kalkart.

.. Thonart etc.

... Porcellanerde?

... Terpentin? u. s. w.

. Salz?

., saures?

. Laugensalz u. s. w.

*** zum Pflanzenreiche?

u. s. w. durch die Abtheilungen der Pflanzen

* Belebt?

** Zum Thierreiche?

*** Säugethier?

. Menschenähnlich? — ein Mensch? u. s. w. Geschlecht, Alter, Stand, Wohnort, Zeit

. Raubthier? etc.

. Wiederkäuend?

fremd?

hiesig? wild? zahm? Kuh Schaf? etc.

*** Vogel

Raubvogel?

. Spechtartiger

. Schwimmvogel? Pelikan? Ente etc. u. f. w.

*** Amphibie u. f. w.

*** Fisch u. f. w. durch alle Thierklassen, Ordnungen, Geschlechter, Gattungen, Arten.

3. Ein verarbeitetes Naturprodukt, Kunstprodukt, Fabrikat?

* genommen aus dem Mineral - Thier - Pflanzenreich? — aus 2 oder dreyen zugleich? hier gehen die Fragen wieder fort ins Naturgebiet.

* gemacht durch die Hand eines Künstlers? Handwerkers u. f. w.

* von welcher Art ist der Gegenstand? hier folgen also die Fragen

. Instrument?

für ein Handwerk? Kunst? Oekonomie? Wissenschaft? Handel? Bergbau? Vergnügen? Hausgeräth u. f. w.

. Maschine?

. Gefäss? Behältniss, Wohnsitz, Schiff etc.

. Kleidung? oder dazu gehörig.

. Zur Nahrung?

. Verschönerung? u. f. w.

Man prüfe die obigen Beyspiele, man nehme sich einmal die Nähnadel in den Sinn und frage nach diesem Entwurfe sie aus sich selbst heraus, so wird man den Gang des Spiels einsehen lernen.

Hat sich der Gegner etwas in den Sinn genommen, was weder durch *Ort* noch *Zeit* bestimmt ist; das heisst, hat er sich bloss eine Classe, Ordnung, Gattung oder Art gewählt, so kömmt man mit den Fragen nach dem *Was?* vollkommen aus. Ich will diess deutlicher machen.

Beym ersten Beyspiele war nur eine *Gattung* gewählt, nämlich eine Gattung von Instrumenten, die man Nähnadel nennt. Nähnadeln giebts allerwärts, hier ist also keine Beschränkung des *Ortes*. Ferner läst sich hier annehmen, es gab immer Nähnadeln daher findet auch keine Beschränkung der *Zeit* statt, Hätte ich aber die Nähnadel im Sinne gehabt, welche hier an meinem Fenstervorhange steckt, so wär mein Gegenstand ein Einzelwesen (Individuum) das erst durch den *Ort* bestimmt wird, folglich hätte nach dem *Orte* gefragt werden müssen. — Im zweyten Beyspiele ist der Gegenstand individuell, nämlich die Nase Ludwigs des XIV, hier ist also Bestimmung nach Zeit und Ort, diess würde der Fall nicht gewesen seyn, wenn man sich den Gattungsbegriff Nase überhaupt gedacht hätte. Hieraus ergiebt sich die zweyte *Hauptregel, daß man aufhören müsse nach dem Was zu fragen, wenn man die Gattung oder Art heraus hat, und sogleich nach dem Wo? oder Wann fragen müsse, um auf das Individuum zu kommen.* Bey dem *Wo* können die Fragen im nöthigen Falle beym Ganzen der Erde anfangen und sie werden sich oft bey einem kleinem Plätzchen im Zimmer endigen. Eben so ist es mit dem *Wann*; man geht von grösern Zeiträumen bis in die kleinsten hinein.

Für die Theorie dieſes Spiels mag das Bisherige genug ſeyn, aber für die Praxis habe ich noch manches aufgeſpart. Hier iſt es.

Wenn man den Gegenſtand ausgefragt hat, ſo gehe man hinterher noch einmal die ganze Reihe der Fragen durch, die man gethan hat, und unterſuche, wo man hätte beſſer fragen und kürzer zur Sache kommen können; noch mehr iſt dieſs Wiederholen nöthig, wenn man den Gegenſtand nicht heraus bringen konnte; man ſieht dabey am beſten worin man gefehlt hat, und wird dadurch vorſichtiger.

Man thue keine doppelte Fragen, z. E. iſts ein Mineral oder eine Pflanze? denn der Andre muſs ſonſt ja und nein zugleich ſagen.

Anfängern ſage man gleich das Fach, woraus man ſich etwas in den Sinn nimmt, z. E. aus der Naturgeſchichte, Geographie u. ſ. w. und man wähle für ſie keinen Gegenſtand, der über ihren Geſichtskreis hinausliegt.

Das Errathen darf bey dem Spiele nicht geduldet werden, ob es gleich, um das Fragen abzukürzen oft ſehr gut iſt, die allgemeinen zu überſpringen und gleich einmal eine ſpezielle Frage zu thun, wenn man Scharfſinn genug hat, allerley Nebenumſtände aufzufaſſen, um ſchon auf die Spur zu kommen, ehe noch eine Frage gethan iſt.

Da alles auf richtige Beantwortung ankommt, ſo iſt es gut, wenn junge Perſonen ihren Gegenſtand einem Freunde mittheilen, damit er im Nothfalle berichtigen kann.

Unter den Spielen, die auf Bildung des Geiſtes abzwecken, iſt dieſs eines der vollkommenſten, und ſein Nutzen für die Jugend, ſo wie für ſehr viel Erwachſene unverkennbar. Ihre Begriffe ordnen ſich unter gehöriger Leitung Sachverſtändiger allmählig in ein feſtes Syſtem, indem ſie gezwungen ſind, die Gegenſtände nach wiſſenſchaftlichen Syſtemen zu klaſſificiren, oder wo dieſs fehlt, ſelbſt die Gegenſtände der Ordnung in Gattungen und dieſe in Arten zu zerlegen; hierzu gehört Ueberblick des Ganzen, Scharfſinn und Nachdenken. Ueberdem beſteht das ganze Spiel in einer ununterbrochenen Reihe von Schlüſſen, die man nach den erhaltenen Antworten bildet. Daſs es ſich ferner ſehr gut als Wiederholung wiſſenſchaftlicher Kenntniſſe gebrauchen laſſe, und daſs man der Jugend dadurch ſelbſt manche noch nicht erlernte Sachen beybringen könne, ſieht jeder leicht ein. Auch das Gedächtniſs und die Aufmerkſamkeit werden dabey geübt, denn man muſs nothwendig die ſchon erhaltenen Antworten und die dadurch bewirkten nähern Beſtimmungen des Gegenſtandes behalten. Endlich iſt es auch für die Ju-

gend ein sehr angenehmes Spiel, denn vermöge ihrer natürlichen Wissbegierde und Neugierde liegt sehr viel Reitzendes darin, das heraus zu bringen, was ein anderer so geheim hält.

103. Das Silbenräthsel oder Charaden.

Alle Wörter bestehn aus Sylben, und diese einzelnen Sylben haben oft für sich eine Bedeutung. Diess ist am häufigsten der Fall bey zusammengesetzten Wörtern, z. E. Landkarte, Stricknadel, Sandbank, Baumöl, Süssholz. Hier hat jede Sylbe ihre eigene Bedeutung, wie der Augenschein lehrt. Oft findet diess auch bey nicht zusammengesetzten Wörtern statt; so sind in den Wörtern Breyhahn, Insekt, Eidam die einzelnen Sylben bedeutend. Oft bezeichnet die eine Sylbe einen wirklichen Gegenstand und die andre einen Buchstaben; so ists in den Wörtern *heute*, *Ostern*, *gelinde*, *sauer*. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschneiden, so erhält das Wort eine neue Bedeutung; man nehme aus den Wörtern *Hexel*, *Flachs*, *Maynz*, *Pavian* die Buchstaben *l*, *F*, *z*, *n*, so entsteht daraus, Hexe, Lachs Mayn, Pavia. Oft läst sich ein Wort in blosse Buchstaben zerlegen; so wird aus *Elbe* *l* und *b*,

Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Sylbenräthsel (Charaden) zu machen. Man sagt demjenigen, der das Räthsel lösen soll, die Zahl der Sylben, giebt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Sylbe durch eine unbestimmte, sich blofs auf die Gattung beziehende Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des Ganzen eben so unbestimmt hinzu und läfst errathen.

Beyspiele. 1) Ein dreysylbiges Wort. Die erste Sylbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt; die zwey letzten etwas, womit man häufig spielt; das Ganze ist ein Grundrifs des ersten. 2) Drey Sylben. Mit der ersten kann man binden, mit den andern beyden stechen; das Ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwey Sylben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen, auf die zweyte setze dich, und das Ganze vermeide, wenn du schiffest. 4) Zwey Sylben. Die erste eine Pflanze, die zweyte etwas brennbares, das Ganze wächst auf der ersten und ist auch brennbar und efsbar zugleich. 5) Zweysylbig. Die erste Sylbe eine Art Speise; die zweyte ein Vogel, das Ganze ein Getränk. 6) Zwey Sylben. Die erste ist etwas Gebornes, was weder lebt noch tod ist, die zweyte ist bey Ueberschwemmungen sehr nützlich, das Ganze ist eine Art von Anverwand-

ten. 7) Zwey Sylben. Die erste ein Nebenfluſs der Donau, die andre der Name eines Buchstabs, das Ganze empfindet man nur durch die Zunge und Nase. 8) Zwey Sylben. Jeder Gegenstand wird durch Entfernung zur ersten; die zweyte ist sehr nützlich in Gefahr; das Ganze aber bey Gefahr sehr schädlich. 9) Zwey Sylben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu so können's die Pferde fressen. 10) In einer Sylbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wirds ein sehr beliebter Fisch. — Die Auflösungen sind der Reihe nach 1) Landkarte, 2) Stricknadel, 3) Sandbank, 4) Baumöl, 5) Breyhahn, 6) Eidam, 7) sauer, 8) Kleinmuth, 9) Hexel, 10) Flachs.

Dieses Spiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen und es ist unerschöpflich. Derjenige, welcher dergleichen Räthsel macht, muſs Nachdenken, Phantasie und Witz gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden. Er hat hierbey alle mögliche Freyheit, er kann von der simpelsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen, wie oben bey dem sechsten Räthsel, fortgehen; aber er darf dabey der Wahrheit

nicht zu nahe treten und muſs, um billig zu ſeyn, bey den Beſchreibungen der einzelnen Sylben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im Allgemeinen, doch auf eine ſo beſchränkte Art bezeichnet wird, daſs es noch möglich bleibt, den Gegenſtand zu finden, der durch die Sylbe ausgedrückt wird. Thut man das nicht, ſo wird das Räthſel unauflöſsbar z. E. Mein Wort hat 6 Sylben 1 ſieht gelb aus, 2 iſt ein Geſchenk der Erde, 3 hat ein Handwerker gemacht, 4 und 5 iſt ein Mann in Franken, 6 eine Perſon in Preuſsen; das Ganze ein Menſch. Wer ſoll das je errathen? Richtig iſt die Angabe: 1) Das Fabrikat eines Thieres, 2) Der Saame einer nützlichen Pflanze, die man mit vielem Fleiſe bauet. 3) Ein Theil des Hauſes. 4 und 5 Der Name eines bekannten Geographen. 6) Der Name eines berühmten Philoſophen; das Ganze ein Handwerker. — Derjenige, welcher das Räthſel löſen ſoll, muſs mit Schnelligkeit ganze Claſſen und Gattungen von Dingen überſehen; die gefundenen Benennungen auf allerley Art zuſammenſetzen und trennen und dabey ſtets auf die Merkmale Rückſicht nehmen, welche der andre zur Bezeichnung der Sylben angegeben hat u. ſ. w. Alles das erfordert Nachdenken, Witz kurz eine gewiſſe Gewandtheit des Geiſtes in Reproducirung der Begriffe. Die damit verbun-

dene Geſchäfftigkeit und die ſonderbaren, oft lächerlichen Zuſammenſetzungen gewähren Unterhaltung und Vergnügen, wenn man es nicht oft und nie lange fortgeſetzt ſpielt. — Um mehr Verändrung und Abwechslung hinein zu bringen und um dieſer Uebung mehr die Form eines Spiels zu geben, verbinde man es nach Campens Vorſchlage mit Erzählungen und Pfändern. Ich will dieſen Vorſchlag mit einigen kleinen Zuſätzen hier angeben.

Wenn A dem B ein ſolches Räthſel aufgiebt, ſo giebts zwey Fälle, 1) B kann es *nicht* löſen; dann giebt er ein *Pfand* und iſt gehalten, der Geſellſchaft eine kleine Geſchichte, Fabel oder ſo etwas zu erzählen. So oft er hierbey *ſtottert*, einen auffallenden *Sprachfehler* begeht, oder ein *unedles* Wort gebraucht, muſs ers wieder mit einem Pfande büſsen. Iſt die Erzählung geendigt, ſo wird das Räthſel nochmals der ganzen Geſellſchaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein.

a) Es wird von irgend jemand gelöſt. In dieſem Falle muſs jeder der Geſellſchaft etwas wiſſenswürdiges von dem gefundenen Worte ſagen und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenen Gefallen, oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieſes kann die einzelnen Sylben, oder auch das

Ganze betreffen. Wie viel läſst ſich nicht über dergleichen Wörter als Landkarte, Sandbank, Baumöl u. ſ. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortreffliche Gelegenheit Begriffe zu berichtigen, mitzutheilen, zurückzurufen u. ſ. w. Wer gar nichts angeben kann, giebt ein Pfand.

b) Es wird *nicht* gelöſst; dann erhält der Aufgeber A dafür, daſs er es bekannt macht, ein Pfand zurück; hat er es aber in einer falſchen Einkleidung vorgebracht, ſo daſs es unmöglich war, es zu errathen: ſo bekömmt er nicht nur kein Pfand zurück, ſondern muſs zwey geben.

2) Kann im Gegentheile B das Räthſel löſen: ſo iſt A verbunden eine Erzählung zum beſten zu geben, und zwar unter den obigen Bedingungen. Iſt die Erzählung geendigt, ſo iſt jeder verbunden, das zu thun, was unter a) geſagt iſt. So geht das Spiel herum, ſo weit als man Luſt hat, dann kommts zur bekannten Auslöſung der Pfänder.

Man hat ſtarke Sammlungen von dergleichen Sylbenräthſeln; für die Jugend iſt die beſte: *Charaden eine angenehme Uebung des Witzes und Nachdenkens für Kinder, Leipzig 1784 von Salzmann*; weit zweckmäſsiger und unterhaltender iſt es aber offenbar, daſs jeder ſie ſelbſt erfinde und zuſammenſetze.

104. Das Gesellschafts-Räthsel.

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einige Aehnlichkeit. Einer von der Gesellschaft entfernt sich und die Uebrigen vereinigen sich über einen Gegenstand, den er errathen soll; diess ist ein Mensch, Thier, eine Pflanze, eine Stadt u. s. w.: was man will. Jener tritt dann wieder herein, und nun sagt ihm Jeder eine Eigenschaft des aufgegebenen Dinges. Sein Kopf muss alle ihm auf diese Art gegebenen Merkmale, die den Gegenstand nur auf entfernte Art bezeichnen, vereinigen und daraus den Begriff zu bilden suchen, der ihm zum errathen aufgegeben wurde. Man sieht leicht, dass diess die Operation der Phantasie, des Witzes, des Nachdenkens sey, und dass daher diess Spiel eine recht gute Uebung gewähre. Diess findet auch für diejenigen statt, welche das Räthsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft etwas stark ist; einer raubt da dem andern oft die Merkmale, welche er anzugeben Willens war, diess setzt in Verlegenheit, und nöthigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten Seiten zu betrachten, um ihm ein neues Merkmal abzugewinnen. Wie viel diess zur Aufhellung der Begriffe beytragen könne, sieht Jedermann leicht ein. In beyden Rücksichten ist das Spiel ächt pädagogisch und empfeh-

lungswerth; es unterhält überdem ſehr gut und macht viel Vergnügen, zumal wenn man Gegenſtände wählt, die an ſich ſelbſt, oder für die Geſellſchaft etwas lächerliches haben. Die äuſere Form des Spiels iſt willkührlich; man kann das Errathen der Reihe nach herum gehen laſſen und ſo das Spiel ohne weitere Einkleidung treiben; oder man läſst den Hereinkommenden ein Pfand geben, wenn er den Gegenſtand nicht erräth, und ſchickt ihn jedesmal wieder hinaus, bis er glücklicher iſt. So könnte auch der ein Pfand geben, der ein falſches Merkmal angäbe. Jungen Leuten macht es weit mehr Vergnügen, wenn ſie denjenigen, der den Gegenſtand nicht trifft, auf eine ſpaſshafte Art mit ihren Tüchern zum Zimmer hinaustreiben können. Ort und Umſtände, ſo wie der Ton der Geſellſchaft müſſen hier entſcheiden.

105. Das Anwendungsſpiel.

Ein Vater, Lehrer, oder Kinderfreund tritt in den Kreis der Kleinen, erbietet ſich Kaufmann zu ſeyn und fordert ſie auf, ihm etwas abzukaufen. Er hat in ſeinem Waarenlager eine groſse Menge von Waaren: Federn, Heu, Stroh, Kartoffeln, Papier, Aepfel, Birnen, Roſinen, Citro-

nen, Zucker, Milch u. f. w. kurz alles was man haben will, und Alle haben Luſt zu kaufen. Er macht bey *Fritz* deu Anfang: „Was willſt du kaufen?“ —— *Milch.* „Wozu willſt du ſie gebrauchen?“ - *ich will ſie trinken!* Nun geht der Vater von Nachbar zu Nachbar, und Jeder muſs ihm angeben, wozu er die Milch gebrauchen will; da will ſie der Eine verbuttern, der Andrè verkäſen, der Dritte will damit bleichen, der Vierte Milchzukker daraus machen u. ſ. w. wer keinen ordentlichen gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weiſs, oder das nochmals ſagt, was ſchon von den Andern angegeben iſt: erhält von ihm einen ſpaſshaften Klapps. Iſt man mit der Milch herum und merkt der Vater, daſs wohl eben nichts mehr davon zu ſagen übrig ſeyn möchte: ſo läſst er ſich von Fritzens Nachbar einen neuen Artikel abkaufen und es geht damit wie oben. Aufmerkſamkeit, Gedächtniſs, Wiedererinnerung und Nachdenken hommen dadurch bey den Kleinen in Uebung; ſie gewöhnen ſich bey den Sachen mehr als den Namen zu denken und die Geſtalt vorzuſtellen; ſie lernen mit ihren Gedanken weiter greifen, die Aſſociation der Jdeen wird lebhafter. Es iſt daher ein gutes Spiel. Das Unterhaltende deſſelben beruht auf dem geſellſchaftlichen Tone, ſo wie auf der Stimmung der Kinder; ziehn dieſe ſchon Würfel und Karten

dem Denken vor, dann ists nichts für sie; im entgegengesetzten Falle finden selbst Erwachsene Vergnügen daran.

b) Brettspiele.

106. Das Schachspiel.

Giuoco degli Scacchi; jeu des Echecs; Game of Chess; juego del Axedrez; Shahiludium; ludus latrunculorum.

Ueber die Erfindung dieses sehr berühmten Spieles ist ungemein viel gestritten worden. Ein gewisser Mariniere, der in der Mitte des vorigen Jahrhunderts ein elendes Buch über Spiele herausgab, wundert sich, dass es bey dem darüber erregten Gezänke nicht bis zu Schlägen gekommen sey. Man hat es dem Palamedes, der zu Trojas Zeiten lebte, dann wieder dem Diomed unter Alexander zugeschrieben. Andern ist das nicht genug; es soll in den grauen Zeiten eines Königs von Babylonien von seinem Minister Serses erfunden seyn. Selbst Saumaise eignet es den Griechen zu, sehr viele andre finden es bey den alten Römern im Gange, obgleich das Spiel ganz offenbar den Stempel des Morgenlandes an sich trägt. Der Irrthum entstand daher, weil man in den ganz unähnlichen Spiele mit den Πεσσοις der Freyer der Penelope und in dem ähn-

lichen Ludo Latrunculorum der Römer das Schachſpiel fand; thut man dieſs, ſo kann man freylich ſchon Stellen aus vielen alten Schriftſtellern anführen, die vom Schachſpiel reden. Der obige Mariniere giebt einem gewiſſen Ringhier, der in Italien eine Menge ſelbſterfundener Spiele herausgab eins ab, weil er das Schachſpiel mit abdrucken läſst. Er hat eher Luſt, es den Franzoſen zu zuſchreiben; denn dieſe, als ein ſehr kriegeriſches Volk, welches das römiſche Reich mehr als einmal bis zum Ruin brachte, könnten das Schach, meint er, recht wohl erfunden haben.

Brettſpiele gab es ſchon unter Griechen und Römern, aber das Schach iſt Morgenländiſchen Urſprungs. Die Perſer und Chineſer wollen es von den Hindus erhalten haben und unter dieſen ſoll es im fünften Jahrhundert unter einer Veranlaſſung erfunden ſeyn, die von Arabiſchen Schriftſtellern *) auf folgende Art erzählt wird. Behub ein junger König in Indien deſpotiſirte ſeine Unterthanen. Die Rechtſchaffenen, welche ſich ſeinem Throne näherten und ihm warnende Wahrheiten ſagten, erhielten Gefängniſs und

*) Man findet ſie bey Hyde de ludis Orientalium, ſo wie auch im deutſchen Merkur.

Tod zur Vergeltung. Da getraute ſich keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen forthin das äherne Joch des Deſpotiſmus, bis ſie ſich endlich ihres Menſchenrechts bewuſst wurden und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staats zu durchdringen begannen. Da jammerte den Braman Naſſir das Elend ſeines Vaterlandes, und er beſchloſs, alles zu wagen, um den Wütrich zu Verſtande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen ſpielt, aber worin ſeine Diener und Bauern alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu ſchützen; worin die niedrigſten Steine, wenn man ſie gehörig behandelt, zur Vertheidigung von groſsem Werthe ſind, aber wo der Verluſt eines Einzigen oft den König ſchachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruhe ſo angemeſſen war und ſich daher ſchnell bekannt machte. Naſſir, der Sohn Dahers, muſste erſcheinen, um das Spiel zu zeigen. Er lehrte es dem (den) jungen Tyrannen und verflochte in die Erklärung der Steine und Züge auf eine ſo feine und doch anſchauliche Art die Regeln der Regentenweisheit, daſs der König ſich getroffen fühlte, überzeugt wurde, ſeine Regierungsart abänderte und ſich nun die Liebe ſeiner Unter-

thanen erwarb. Diefs rührte den König. Er drang in den weifen Braman, fich etwas zur Belohnung auszubitten und wenn es auch die Hälfte feines Reichs wäre. Naffir fiel demüthig zur Erde und fprach: Sieh o mein König die Tafel meines Spiels hat 64 Felder; willft du mich mit Gnade überfchütten, fo lafs die Knechte deiner Kornhäufer legen auf das erfte Feld 1 Waizenkorn, auf das andre zwey, auf das dritte 4 und fo fort auf das nächftfolgende noch einmal fo viel als auf das Vorhergehende. Da erzürnte der weife König über die kindifche Bitte des Erfinders, fchalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er follte etwas beffers bitten; allein Naffir blieb bey dem Gefagten und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erfchien der Auffeher der Magazine und meldete feiner Majeftät, es fey eine etwas wunderliche Rechnung, man wiffe vor lauter multipliciren nicht, was man anfangen folle; er habe fie erft halb vollendet, aber die Zahl der Waizenkörner fchon fo grofs gefunden, dafs im ganzen Reiche wohl nicht fo viel feyn möchten, um den Braman nur halb zu bezahlen. — Nach einer Berechnung darüber möchte wohl der ganze Erdboden feit der Schöpfung nicht fo viel Waizenkörner getragen haben, denn das Ganze, beträgt genau berechnet 18‴ 446 744″ 073 709′ 551 615,

und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maass Waizen jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde diess erst den zweyhundertsten Theil davon ausmachen. Da musste Nassir kommen, der König umarmte ihn und behielt ihn auf immer bey sich als Freund und Bruder.

Von den Persern und Arabern ist es nach dem Abendlande gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das meiste beytrugen. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng d. i. hundert Gedanken oder Sorgen; die Araber Al Xadrez. Es hat sich von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann die Grenzen des Schachs ansetzen von Ochotzk bis Lissabon und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika und setzt noch nicht zu viel, wenn man auch noch etwas darüber hinaus zugiebt. Jetzt zur Beschreibung. Ich fühle es, dass es nicht leicht sey, sich solchen Personen, die das Spiel gar nicht kennen, deutlich zu machen; und für diese schreibe ich doch vorzüglich. Ich werde mein Möglichstes thun.

Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwey kleine hölzerne Heere stehn hier *schwarz* und dort *weiß* gegen einander über in Schlachtordnung; Feldherrn, Adjutanten, Cavallerie und Infanterie sind bereit, sich einander

anzugreifen und den gegenſeitigen König zu *fangen*; dieſer aber ſteht da in ſeiner Hölzernheit und erwartet, wie das häufig der Fall in der Wirklichkeit iſt, ohne Selbſtthätigkeit, alles von ſeinem Kriegsminiſter oder Kriegsrathe, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung ſetzt.

1) *Vom Schachbret.* Man ſehe Zeichnung 16. Das Schachbret iſt ein gewöhnliches Dambret von 64 Feldern, nämlich von 32 *weißen* und eben ſo viel *ſchwarzen*. Die Spieler legen es ſo zwiſchen ſich, daſs jeder in der Ecke zur rechten Hand ein *weißes* Feld hat.

Um in der Folge verſtändlich zu ſeyn, und um die Stellung der Steine, ſo wie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die Felder des Schachbrettes bezeichnen, ſo daſs wir dieſelben, ſo wie in der Geographie die Oerter nach Länge und Breite, angeben können. Wenn das Brett zwiſchen beyden Spielern liegt, ſo laufen von dem einen zum andern 8 Reihen Felder hinüber, dieſe nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein dieſe Felder bilden wieder 8 andre Reihen quer zwiſchen beyden Spielern hindurch, dieſe bezeichnen wir auf beyden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch läſst ſich jedes Feld auf dem Brette angeben; das Feld X heiſst nun d 5 und ſtünde hier ein Stein, von dem man

ſagen wollte, er ſolle nach Y geſetzt werden: ſo würde dieſs durch die Bezeichnung heiſsen d 5 nach f 3. Man ſchreibe die Bezeichnung auf den Rand des Brettes.

2) *Von dem Werthe und dem Gnage der Steine.* Jedes von den beyden kleinen Heeren beſteht aus einem *Könige*, einem *Feldherrn*, zwey Läufern, zwey Springern, zwey Thürmen und 8 gemeinen Soldaten.

Der *König* (le roi, the king, il Re) iſt der vornehmſte Stein im Spiel, darum iſt er auch der gröſste. Der Zweck des Spiels geht einzig dahin, ihm ſo einzuſperren, daſs er ſich ergeben muſs. Sein Gang iſt ſehr gravitätiſch langſam, denn er kann auf einmal nicht mehr gehn als einen Schritt, aber dieſen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts ſeitwärts und auch über die Ecken ſeines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der ſich neben ihn auf ein Feld ſtellt, in alle den Richtungen nehmen, wenn er ſich dadurch nicht einem andern feindlichen Steine bloſs ſtellt.

Die *Königin*, *Dame*, (La Dame, la Regina, the Queen), beſſer und richtiger der *Feldherr* (denn das iſt dieſer Stein auch urſprünglich), iſt der wirkſamſte Stein im ganze Spiele. Er geht vorwärts, rückwärts, ſeitwärts und übereck wie der

König, aber nicht bloſs einen Schritt, ſondern durch ſo viel Felder als nöthig iſt und als offen ſind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichen Falle jeden feindlichen Stein weg, der ſich ihm bloſs ſtellt.

Neben den beyden vorigen ſtehn die *Läufer*, richtiger könnte man ſie wohl *Adjutanten* nennen; aber auf eine lächerliche Art heiſsen ſie bey den Engländern Biſhops und bey den Franzoſen gar Fous, Narren, puisque, ſagt Mariniere auf eine naive Art: les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'eloignaſſent de la principauté. — Sie können im ganzen Spiele, gute Dienſte leiſten und ſind daher wichtige Officiere. Sie gehn bloſs *übereck*, aber nach allen Richtungen und ſo viel Schritte auf einmal als die ſchräge Reihe offen iſt. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muſs ſichs wohl merken, daſs der Läufer, welcher Anfangs auf dem weiſsen Felde ſtand, auch immer auf dem weiſsen bleibe, ſo wie der ſchwarze auf dem ſchwarzen.

Die *Springer*, (les chevaliers, the Knights, i Cavalli) ſind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich und haben den deutſchen Namen davon, weil ſie über andre Steine wegſpringen können. Sie bezeichnen offenbar

Cavallerie. Sie ſind ſo wichtig als die Läufer; beſonders brauchbar im Anfange des Spiels aber auch am Ende noch ſehr nüzlich. Sie haben einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen, ſie ſpringen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes dritte Feld von entgegengeſezter Farbe von Weiſs auf Schwarz und ſo umgekehrt, auch ſelbſt über die andern Steine weg; folglich z. Ex. von b 1 nach a 3 oder c 3 oder d 2.

Die *Thürme*, eigentlich Kriegselephanten mit Thürmen (Les Tours, the Rooks, Le Torri, i Rocchi) die in den vier Ecken des Schachbrettes ſtehen, werden für die wichtigſten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang iſt grade über die Felder hin, ſo weit ſie offen ſind, ſeitwärts, rückwärts und vorwärts, und ſie können alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die *gemeinen Soldaten*; (*Bauern*, Les Pions, the Pawns, Le Pedine) ſind zur Beſchützung des Königs ſehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der obigen Officiere ſehr brauchbar unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von ſeinem erſten Standpunkte über das ganze Brett bis in die erſte Reihe der feindlichen Felder, das heiſt von 2 nach 8 oder von 7 nach 1: ſo wird er dadurch zum Feldherrn; iſt aber ſein Feldherr ſelbſt noch

nicht von den Feinden genommen: ſo kann der Spieler einen beliebigen Officier, einen Thurm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm ſchon einer davon fehlt. Wäre dieſs nicht der Fall, ſo bleibt der Bauer ſo lange müſsig ſtehn, bis einer von jenen Officieren verlohren geht, deſſen Rolle er dann bekommt. Der Gang des Bauers iſt bloſs *vorwärts grade aus*; vom Hauſe aus, das iſt, von ſeiner erſten Stelle an, kann er zwey Schritte machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke ſich aber, daſs dieſer Doppelſchritt nicht erlaubt iſt, wenn er dabey neben einem feindlichen Bauer vorüber müſste. Z. B. wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 ſchon ein feindlicher Bauer ſtünde, ſo ſteht es bloſs im freyen Willen des Gegenſpielers, dieſen ſo vorüberſchreitenden Bauer wegzunehmen und den ſeinigen nach g 3 zu ſetzen. Schlagen kann der gemeine Soldat nur immer *über Eck vorwärts*: ſtünde er z. Ex. in x, ſo kann er jeden andern Stein der auf c oder e 6 ſteht, ſchlagen.

3. *Von der Stellung der Steine.* Auf die Reihe 1 und 2 ſetzt der eine Spieler die *weißen*, auf 7 und 8 der andre die *ſchwarzen* Steine. Haben es Beyde gethan, ſo ſtehn nun auf den 4 Eckfeldern des Brettes die 4 Thürme, neben dieſen die 4 Springer, neben dieſen die 4 Läuſer, auf den bey-

den Feldern d 1 und d 8 die beyden Königinnen und auf e 1 und e 8 die beyden Könige. Vor diesen Officieren stehn die Bauern nämlich auf der Querreihe 2, 2 die weissen auf 7, 7 die schwarzen und bilden folglich das Vordertreffen. So stehn die Steine allemal beym Anfange des Spiels. Zum Ueberflusse merke man sich noch, dass die beyden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehn, folglich die weisse auf dem mittlern weissen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.

Diess sind sehr langweilige Sachen; aber man muss sie wissen, sonst kann man nie spielen lernen. Zur Erholung einiges von Schachspielen. Araber und Perser haben nur schlechte Steine und ein Stück Tuch, auf welches die Felder von zweyfarbigen Zeugen gemacht sind, vertritt die Stelle des Schachbrettes. Ein berühmtes Schachspiel befand sich in Frankreich in der Abtey St. Denys. Es hatte grosse elfenbeinerne Figuren und man sagte, es sey ein morgenländisches Geschenk für Carl den Grossen gewesen. Es bleibt aber sehr unwahrscheinlich, dass Carl schon etwas vom Schach gewusst habe. *) Einem Italiener, Namens Ringhier, sind todte Figuren nicht genug, er will Menschen an ihre Stelle haben,

*) Richard Twiss hat historische Untersuchungen darüber angestellt. Chess London 1787.

hier Weiber dort Männer und ein groſser Saal ſoll das Schachbrett ſeyn. Darüber hält ſich Mariniere auf. Uns iſt das nichts neues, ſagt er: Wir haben das ſchon im Traume des Polyphile geleſen, wo die Nymphen bey ihrer Königin die Rolle der Schachſteine vertreten. Ihm iſt der Saal nicht groſs genug, er will einen ganzen Hof mit darauf gepflaſterten Schachbrette, oder mit einem gewürfelt gemalten groſsen Laken überdeckt. Die Spieler ſitzen auf Tribünen gegen einander über und kommandiren die menſchlichen Schachſteine. Die Zuſchauer nehmen auf Seitenterraſſen Platz. Don Juan di Auſtria Philipps des IV. Sohn ſoll wirklich einen groſsen Schachſaal gehabt und Menſchen ſtatt der Steine gebraucht haben. Ein ſonderbarer Menſchengebrauch, ſagt vielleicht mancher Leſer; allein iſt Krieg nicht Schachſpiel im Ernſt? In einem alten Ritterromane (man ſehe Wielands deutſchen Merkur) kommt Ritter *Galleret* auf ſeinem Zuge an das Schloſs der Fee *Floribelle*. Hier erſcheint ein Fräulein, das ihn zu einer Parthie Schach einladet. Er nimmt es an und wird von Floribellen erſt herrlich bewirthet und nach Tiſche in einen Prachtſaal geführt, der ein Schachſpiel darſtellte, das einzig in ſeiner Art war. Schwarzer und weiſser Marmor bildete den Fuſsboden zum Schachbrette; die Figuren, waren von El-

fenbein und Ebenholze in Lebensgröſse; ihre Waffen von gediegenem Golde, ihre Kleidung überdeckt mit Perlen und Edelgeſteinen. Die Pracht der Könige und Königinnen blendete die Augen, die Läufer, welche man damals *Bannerträger* nannte, waren herrlich gewaffnet und trugen in der Hand prächtige Fahnen von zwey verſchiedenen Farben, in dieſen ſahe man zweyerley Denkſprüche mit Gold und Perlen geſtickt. Die Springer glichen Rittern auf goldenen Pferden, geſchmückt mit überaus prachtvollen Rüſtungen, Waffen und Pferdedecken. Die Thürme wurden von goldenen Elephanten getragen; die Bauern waren Soldaten zu Fuſs mit Streitäxten bewaffnet. Doch war dieſs alles nichts gegen die Feerey wodurch dieſe Steine in Bewegung geſetzt wurden. Hätte man die Steine mit eigenen Händen auf den Feldern fortſetzen ſollen, ſo wäre dieſs eine Arbeit geweſen, wodurch das Schachſpiel zu einem Bewegungsſpiele geworden wäre, aber leider ſoll das nie der Fall ſeyn; denn man kommandirte ohne alle Anſtrengung mit einem Zauberſtäbchen die bezauberten Steine durch Berührung von Stelle zu Stelle. Der Ritter erſtaunte beym Anblicke dieſer Herrlichkeit, aber er erſchrack, als Floribelle ihm jetzt eine Parthie anbot, auf deren Gewinn ſie den ganzen Schachſaal; das ganze Schloſs und ſogar ſich ſelbſt ſetz-

te; durch deren Verlust aber Galleret auf ewig ihr Sclave werden sollte. Doch er ermannete sich; denn bekanntlich darf kein Ritter einen dummen Streich ausschlagen, wenn Muth und Ehre dabey ins Spiel kommt. Die Schlacht begann, die Stäbchen setzten die Krieger in Bewegung und Galleret wurde, ehe er sich's versah — *matt*. Er forderte Genugthuung; ein zweytes Spiel gieng an und er gewann es, aber er verlohr das dritte und gerieth in die Sclaverey. Wir lassen ihn darin ohne Barmherzigkeit, ob ihn gleich der alte Romancier in seiner fortlaufenden Erzählung wieder herauszubringen weiss. — Beym de Serres *) kommt ein historisch merkwürdiges Echiquier vor, das wahrscheinlich nur ein Dambret war. Robert und Heinrich, Wilhelms des Eroberers Söhne, waren 1061 zum Besuche bey Philipp I. von Frankreich. Sie spielten mit dessen Sohn Louis im Brett. Es gab Streit und Heinrich war im Begriffe, Louis mit dem Brette todt zu schlagen, hätte Robert es nicht gehindert. Diess gab den Anlass, sagt de Serres, zu den 400-jährigen kriegerischen Unruhen zwischen England und Frankreich. In den neuesten Zeiten hat das Schachspiel des Herrn *von Kempeln* unge-

*) Im Inventaire general de l'Histoire der France, im Leben Philipps I.

mein viel Auffehn gemacht; denn hier fpielte eine hölzerne Figur, die lich durch mechanifche Gefetze in Bewegung fetzte mit jedem Meifter Schach und gewann die Parthie. Diefe Mafchine wurde durch ganz Europa berühmt, bis man endlich entdeckte, was fich von felbft verftand, nämlich, dafs fie durch einen gefchickten Schachfpieler unter dem Spielen in Bewegung gefetzt wurde.

4. *Gebrauch der Steine.* Vom *Schlagen*, *Schachbieten*, *Rochiren.* Jeder Spieler läfst feine Steine nach und nach auf die feindlichen losmarfchiren. Man zieht wechfelsweife, immer nur einen Stein auf einmal und fängt gewöhnlich wo nicht immer damit an, dafs man den Bauer des Königs 2 Schritt d. i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diefen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle andre Züge find unbeftimmbar, denn jeder richtet fich entweder, wenn es nöthig ift, nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet fich allmählig einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Diefer Plan bleibt die Hauptfache des Spiels, um ihn aber defto ungehinderter ausführen zu können, fucht man den Verluft feiner eigenen Steine zu vermeiden und den Gegner zu fchwächen, das ift, Steine zu nehmen. Beym Damenfpiele überfpringt der nehmende Stein denjenigen, welchen er

nimmt, beym Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn z. Beysp. ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 3 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beyspiel zu geben, entweder mit meinen Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen, und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt genommen zu werden, so heisst es, *er steht im Schach, es wird ihm Schach geboten*, und der Gegner kündigt diess alle Mal durch das Wort *Schach!* an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich, erstlich der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Diess ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen andern Stein im Rücken hat der ihn schützt. Beyspiel. Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach, diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf c 3, oder ein Thurm oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den Schachbietenden Stein mit irgend einem andern.

3. Man stellt einen andern Stein zwischen den feindlichen und den König, nur geht diess nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König *matt*, der Gegner hat gewonnen und das Spiel ist geendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja *beyde* Könige im Schach seyn.

Oft ist es der Fall, daſs der König auf seinem Standpunkte z. B. der weiſse auf e 1 so stark bedrohet wird, daſs er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen, oder so in die Enge zu treiben, daſs darüber wichtige Steine verloren gehn und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im stillen durchschauet, läſst ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen und macht ihn dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochiren (rochen, sauter, saltare, arrocare, castle;) läſst; das heiſst, er rückt den Thurm rechter Hand von h 1 auf f 1 und läſst den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Thurm von a 1 auf d 1 und setzt den König nach c 1; oder mit andern Worten der König springt 2 Schritte rechts oder links und der Thurm

lagert ſich vor ihm. Mit dem auf die Art ſchnell veränderten Standpunkte des Königs muſs der Gegner ſeinen Plan natürlicher Weiſe umändern. Es iſt ſehr ſelten oder niemals gleich viel, auf welche Seite man den König rochiren läſst; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am ſicherſten iſt. Am gewöhnlichſten ſetzt man ihn hinter drey Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f g h 2 in Reſerve behält. Das Rochiren iſt aber in gewiſſen Fällen nicht erlaubt, dieſe ſind:

a) Wenn der König ſeinen Platz ſchon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles mögliche, den König ſo lange auf ſeiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b) Wenn der Thurm, mit dem er rochiren will, ſchon vorher einmal gezogen worden iſt.

c) Wenn ihm Schach geboten wird, ſo darf er nicht rochen, um heraus zu kommen.

d) Wenn er über ein Feld rückt, wo ihn Schach geboten wird. Geſetzt der König will von e 1 nach g 1; ſo muſs er über das Feld f 1, ſteht nun in y oder auf der Felderreihe von f bis f der feindliche Feldherr oder ein Thurm, kurz ſteht irgend ein feindlicher Stein ſo, daſs er auf das Feld f 1 zielet: ſo kann der König nicht darüber und muſs das

rochiren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e) Wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein andrer Stein befindet.

5. *Spielgeseeze* a) Ein *berührter* Stein muss gespielt werden, und ein *fortgesetzter* Stein ist gespielt.

b) Der Bauer geht zwey Schritt vom Hause aus, aber nicht neben einem feindlichen Bauer vorbey.

c) Ist der König so in die Enge getrieben, dass er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in Schach zu kommen, und können seine etwa noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht Schachmatt sondern *Schachpatt*. (Echec suffoqué, Stale - mated) und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

d) Giebt, d. i. bietet der Gegner dem Könige *Schach*, ohne es zu sagen: so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vortheilhaft findet, bis er es anzeigt.

e) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen *schachmatt!* oder vielmehr ohne es selbst zu wissen, so hat er streng genommen das Spiel nur halb gewonnen.

f) Wird ein Stein durch Verſehn auf eine falſche Art bewegt und der Gegner bemerkt es erſt, wenn er ſchon wieder einen Zug gethan hat; ſo können beyde nicht zurückziehn.

g) Wird ein Stein durch Verſehn weiter geſetzt als er gehn kann, ſo kömmts bloſs auf den Gegner an, es zu erlauben, oder nicht.

6. *Praktiſche Beyſpiele.* Alles bisherige war nur des nothwendigſte aus der Theorie des Schachſpiels, ich bin dem Anfänger noch praktiſchen Unterricht ſchuldig. Ich ſetze voraus, daſs die Bezeichnung des Schachbretts ganz gefaſst ſey und daſs der Anfänger die Stellung, den Werth, Gang, Gebrauch ſo ziemlich gelernt habe; dann iſt es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen; ſie werden ihm das Weſen des Schachſpiels viel deutlicher und praktiſcher beybringen und zur Wiederholung des bisherigen die beſte Veranlaſſung geben. Das Kreuz neben den Zahlen bedeutet, daſs durch den Zug *Schach* geboten wird.

Zahl der Züge.	Der Schwarze zieht;			dagegen	der Weiſse		
1	von e 7	nach	e 5	-	e 2	nach	e 4
2	- g 8	-	f 6	-	b 1	-	c 3
3	- f 8	-	c 5	-	f 1	-	c 4
4	Rochiret	-		-	g 1	-	f 3
5	- f 8	-	e 8	-	Rochiret		
6	- c 7	-	c 6	-	d 1	-	e 2
7	- d 7	-	d 5	-	e 5	-	d 5
8	- e 5	-	e 4	-	f 3	-	g 5
9	- c 6	-	d 5	-	c 3	-	d 5
10	- f 6	-	d 5	-	e 2	-	h 5
11	- d 5	-	f 6	-	h 5	-	f 7†
12	- g 8	-	h 8	-	f 7	-	g 8†
13	- e 8	-	g 8	-	g 5	-	f 7†
	Matt						

Zweytes Spiel

	Weiſs				Schwarz		
1	- e 2	-	e 4	-	e 7	-	e 5
2	- f 2	-	f 4	-	e 5	-	f 4
3	- g 1	-	f 3	-	g 7	-	g 5
4	- f 1	-	c 4	-	f 8	-	g 7
5	- d 2	-	d 4	-	d 7	-	d 6
6	- b 1	-	c 3	-	c 7	-	c 6
7	- h 2	-	h 4	-	h 7	-	h 6
8	- h 4	-	g 5	-	h 6	-	g 5
9	- h 1	-	h 8	-	g 7	-	h 8
10	- f 3	-	e 5	-	d 6	-	e 5
11	- d 1	-	h 5	-	d 8	-	f 6
12	- d 4	-	e 5	-	f 6	-	g 7
13	- e 5	-	e 6	-	g 8	-	f 6
14	- e 6	-	f 7†	-	e 8	-	f 8
15	- c 1	-	f 4	-	f 6	-	h 5
16	- f 4	-	d 6†	-	Matt.		

Drittes Spiel.

	Weiſs		Schwarz	
1	e 2	e 4	e 7	e 5
2	f 2	f 4	e 5	f 4
3	g 1	f 3	h 7	h 6
4	f 1	c 4	g 7	g 5
5	h 2	h 4	f 7	f 6
6	f 3	g 5	f 6	g 5
7	d 1	h 5 †	e 8	e 7
8	h 5	f 7 †	e 7	d 6
9	f 7	d 5 †	d 6	e 7
10	d 5	e 5 †	Matt.	

Viertes Spiel.

	Weiſs		Schwarz	
1	e 2	e 4	e 7	e 5
2	g 1	f 3	b 8	c 6
3	f 1	c 4	f 8	c 5
4	c 2	c 3	d 8	e 7
5	Rochiret		d 7	d 6
6	d 2	d 4	c 5	b 6
7	c 1	g 5	f 7	f 6
8	g 5	h 4	g 7	g 5
9	f 3	g 5	f 6	g 5
10	d 1	h 5 †	e 8	d 7
11	h 4	g 5	e 7	g 7
12	c 4	e 6 †	d 7	e 6
13	h 5	e 8 †	g 8	e 7
14	d 4	d 5 †	Matt.	

Fünftes Spiel. *)

	Weiſs		Schwarz	
1	e 2	e 4	e 7	e 5
2	f 2	f 4	e 5	f 4
3	g 1	f 3	g 7	g 5
4	f 1	c 4	g 5	g 4
5	c 4	f 7†	e 8	f 7
6	f 3	e 5†	f 7	e 6
7	d 1	g 4†	e 6	e 5
8	g 4	f 5†	e 5	d 6
9	d 2	d 4	f 8	g 7
10	c 1	f 4†	d 6	e 7
11	f 4	g 5†	g 7	f 6
12	e 4	e 5	f 6	g 5
13	f 5	g 5†	e 7	e 8
14	g 5	h 5†	e 8	e 7
15	Rochiret.		d 8	e 8
16	h 5	g 5†	e 7	e 6
17	f 1	f 6†	g 8	f 6
18	g 5	f 6†	e 6	d 5
19	b 1	c 3†	d 5	d 4
20	f 6	f 4†	d 4	c 5
21	b 2	b 4†	c 5	c 6
22	f 4	b 4†	c 6	b 6
23	c 3	a 4†	Matt.	

*) Dieſes Spiel iſt vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heiſse, dem Gegner Schach bieten; es geſchieht hier 16 Mal, ſo daſs der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, ſondern nur immer darauf denken muſs, dem Schach zu entgehen.

Sechstes Spiel.

	Weiſs.		Schwarz.	
1	- e 2	- e 4	- e 7	- e 5
2	- f 2	- f 4	- e 5	- f 4
3	- g 1	- f 3	- g 7	- g 5
4	- f 1	- c 4	- f 7	- f 6
5	- f 3	- g 5	- f 6	- g 5
6	- d 1	- h 5 †	- e 8	- e 7
7	- h 5	- g 5 †	- e 7	- e 8
8	- g 5	- h 5 †	- e 8	- e 7
6	- h 5	- e 5 †	- Matt.	

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgeſpielt haben, ſo muſs Uebung das Uebrige thun. Ich rathe ihnen, dieſs oder jenes von den bisherigen etwa halb durchzuſpielen, dann das Buch wegzulegen, und es für ſich zu endigen.

Die erſten Züge ſind gemeiniglich unintereſſant und leiden wenig Abänderung, wie dieſs auch die obigen Spiele zeigen. Nach und nach legen die Gegner Plane an, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr geſpannt, auf beyden Seiten wird die Stellung immer entſcheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge alles ab und daher wächſt die Bedachtſamkeit immer mehr. Für diejenigen, die ſchon Fortſchritte gemacht haben, ſetze ich einige dergleichen Ausgänge theils zum Vergnügen, theils zum Nachdenken her. Die Steine

werden ſo geſtellt, wie es die Ueberſchriften angeben, K heiſst König, F Feldherr, T Thurm, L Läufer, S Springer. Die kleinen Buchſtaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weiſse hat immer den erſten Zug. Man ſpiele die Züge nicht gleich nach, ſondern verdecke ſie und gehe erſt ſelbſt zu Rathe, welchen Zug man wohl für den beſten hält; es macht viel Vergnügen den wahren zu finden, oder ihn im Gegentheile hinterher nach dem Buche zu verändern.

Erſtes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K. f 8. - T. d 1.	K e 6. F a 4 - T b 7
T. f 1. - S. f 3.	T g 6 - S c 6 - S h 6
Bauer e 4	Bauern a 6. b 6. e 5.

1 f 3	-	g 5†	-	g 6	-	g 5	
2 f 1	-	f 6†	-	e 6	-	f 6	
3 d 1	-	d 6†		Matt.			

Zweytes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K f 7 - T d 1 - T f 1 -	K e 5 - T a 6 - T g 6
S f 2 - Bauer g 3.	S h 7. Bauern d 6 - e 4.

1 f 2	-	g 4 †	-	g 6	-	g 4	
2 f 1	-	f 5 †	-	e 5	-	f 5	
3 d 1	-	d 5 †	-	Matt.			

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1 - F b 3 - T c 1 - T c 4 - S c 6 - S e 5 - Bauern a 3. b 4 e 3 f 3	K h 8 - F h 3 - T a 8 - T f 8. S b 8 S f 2. Bauern a 5. b 6. f 6. g 3. g 7. h 7.

1	c 4	-	h 4	-	h 3	-	h 4	
2	b 3	-	g 8†	-	h 8	-	g 8	
3	c 6	-	e 7†	-	g 8	-	h 8	
4	e 5	-	f 7†	-	f 8	-	f 7	
5	c 1	-	c 8†	-	Matt.			

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K d 5 - T e 4.	K b 1 - Bauer a 3

1	d 5	-	c 4	-	a 3	-	a 2
2	c 4	-	b 3	-	a 2	-	a 1 F*)
3	e 4	-	e 1†		Matt.		

*) Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich, zum Feldherrn.

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1. F g 6. T e 1.	K b 8. F h 4. T c 8.
S a 4. S c 5. L c 1	T h 8. S b 4. S g 3.
L f 1. Bauern b 3.	L f 8. Bauern a 7. b 7.
c 4. f 2.	e 7. g 4.

1	c 1 -	f 4† -	b 8 -	a 8
2	a 4 -	b 6† -	a 7 -	b 6
3	e 1 -	a 1† -	b 4 -	a 6
4	a 1 -	a 6† -	b 7 -	a 6
5	f 1 -	g 2† -	a 8 -	a 7
6	g 6 -	b 6† -	a 7 -	b 6
7	c 5 -	d 7† -	b 6 -	a 7
8	f 4 -	e 3† -	c 8 -	c 5
9	e 3 -	c 5†	Matt.	

Sechſtes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1. F e 4. T e 1.	K b 8. F h 4. T a 8.
T f 1. S f 8. L g 2.	T h 6. S c 6. S g 3.
Bauern a 5. c 3. d 3.	L b 7. Bauern a 7. b 6.
	c 7. f 4. g 5.

1	e 4 -	e 8† -	b 7 -	c 8
2	f 8 -	d 7† -	b 8 -	b 7
3	a 5 -	a 6† -	b 7 -	a 6
4	d 7 -	c 5† -	b 6 -	c 5
5	e 8 -	c 6† -	h 6 -	c 6
6	e 1 -	a 1† -	a 6 -	b 7
7	f 1 -	b 1† -	Matt.	

Siebentes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
Kb6. Td3. Sb3. Sc8. Lg6. Bauern c2. e4.	Kc4 - Td7. Sb8. Sc6. - Le5. Lb5. Bauern b4 c3.

1	g6	-	f7†	-	d7	-	f7	
2	c8	-	d6†	-	e5	-	d6	
3	d3	-	d4†	-	c6	-	d4	
4	b3	-	a5†		Matt.			

Achtes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
Kg1. Fe3. Td1. Sd5. Ld2. Bauern b5. c4. f2. g3.	Ka8. Fh3. Tc8. Th7. Sg4. Lf5. Bauern a7. b7. e4. f7. g6.

1	e3	-	a7†	-	a8	-	a7
2	d1	-	a1†	-	a7	-	b8
3	d2	-	f4†	-	c8	-	c7
4	f4	-	c7†	-	b8	-	c8
5	a1	-	a8†	-	c8	-	d7
6	a8	-	d8†	-	d7	-	e6
7	d8	-	e8†	-	e6	-	d7
8	e8	-	e7†	-	d7	-	c8
9	d5	-	b6†		Matt.		

Neuntes Spiel.

Stellung

Weiſs	Schwarz
K g 1. F f 4. T e 1. S b 5. Bauern f 2. g 3.	K a 8. F h 3. T d 7. S b 6. L f 6. Bauern f 3. g 4. a 7. b 7.

1	e 1	- e 8 †	- f 6	- d 8.
2	e 8	- d 8 †	- d 7	- d 8
3	b 5	- c 7 †	- a 8	- b 8
4	c 7	- a 6 †	- b 8	- a 8
5	f 4	- b 8 †	- d 8	- b 8
6	a 6	- c 7 †	Matt.	

Zehntes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 1. F e 3. T c 3. T e 1. S d 5. L c 2. Bauern b 5. f 2. g 3	K b 8. F h 3. T c 8. T h 8. S f 6. L f 8. Bauern a 7. b 7. d 6. e 7. f 3 g 4.

1	e 3	- a 7 †	- b 8	- a 7
2	e 1	- a 1 †	- a 7	- b 8
3	a 1	- a 8 †	- b 8	- a 8
4	c 3	- c 8 †	- a 8	- a 7
5	b 5	- b 6 †	- a 7	- a 6
6	c 2	- d 3 †	- a 6	- a 5
7	c 8	- a 8 †	Matt.	

Elftes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K. h 1. F d 4 T. h 3. S f 4. L e 7. L d 3. Bauern a 4. b 3. c 2. g 3. h 5.	K g 8. F f 2 - T b 8 T e 3 - S d 8 - S g 4 Bauern a 6. b 6. c 7. f 5. g 7. h 7.

1	d 4	-	d 8†	-	b 8	-	d 8	
2	d 3	-	c 4†	-	g 8	-	h 8	
3	f 4	-	g 6†	-	h 7	-	g 6	
4	h 5	-	g 6†	-	g 4	-	h 6	
5	h 3	-	h 6†	-	g 7	-	h 6	
6	e 7	-	f 6†	-	Matt.			

Zwölftes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K h 1. T a 8. T f 4. S d 4. S e 6. Bauern g 2. h 3.	K h 7. T b 3. T d 2. S e 3. L e 4. Bauern c 4. d 5. h 6.

1	-	a 8	-	a 7†	-	h 7	-	g 6
2	-	a 7	-	g 7†	-	g 6	-	h 5
3	-	f 4	-	h 4†	-	h 5	-	h 4
4	-	d 4	-	f 5†	-	e 4	-	f 5
5	-	g 2	-	g 3†	-	h 4	-	h 3
6	-	e 6	-	f 4†		Matt		

Dreyzehntes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
Kg 2. Fe 3. Tf 1.	Kg8. Fd 5. Te 7
Th 6. Sh 4. Bauern	Tf 8. Sa 4. Lc 5
b 5. g 3.	Bauern b 6 e 4 g 6

1	h6	h8†	g 8	h 8
2	e3	h 6†	e 7	h 7
3	f 1	f 8†	c 5	f 8
4	h 6	f 8†	d 5	g 8
5	h 4	g 6†	Matt.	

Vierzehntes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
Kh 1. Fa 3. Ta 1.	Kb 8. Fg 3. Ta 8.
Sa 5 Sb 3. Ld 3.	Tc 8. Sd 7. Sf 4.
Bauern b 2. b 5. c 2.	Bauern b 6. e6. g5.
e 4. f 3.	h 4.

1	a 5	c 6†	b 8	c 7
2	a 3	a 7†	a 8	a 7
3	a 1	a 7†	c 7	d 6
4	e 4	e 5†	d 6	d 5
*)5	d 3	e 4†	d 5	c 4
6	a 7	a 4†	c 4	b 5!
7	c 2	c 4†	b 5	a 4
8	b 3	c 5†	b 6	c 5
9	e 4	c 2†	Matt.	

*) Wenn man ſtatt des 5ten Zuges c 2 nach c 4 ſetzt, ſo iſt der Schwarze gleich Matt. Aber das Spiel verliert ſeine Beluſtigung.

Funfzehntes Spiel.

Stellung.

Weiſs	Schwarz
K g 2. F d 7 S c 3. S e 7. Bauern d 3. f 2.	K b 8. F e 1. S f 3. L b 7. Bauern a 5. b 6. c 7. g 4.

1	d 7 -	d 8 † -	b 8 -	a 7
2	c 3 -	b 5 † -	a 7 -	a 6
3	b 5 -	c 7 † -	a 6 -	a 7
4	e 7 -	c 8 † -	b 7 -	c 8
5	c 7 -	b 5 † -	a 7 -	b 7
6	d 8 -	c 7 † -	b 7 -	a 6
7	c 7 -	c 8 † -	a 6 -	b 5
8	c 8 -	c 4 †	Matt.	

7) *Spielregeln* ſind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig iſt, ſie einzuſehn; aber nach längerer Uebung und Erfahrung ſind ſie brauchbar, denn warum ſollten die Erfahrungen anderer bloſs beym Schachſpiel unnütz ſeyn? Ich will daher hier einige mittheilen.

a) Beym Anfange eines Spiels iſt die Oeffnung deſſelben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läuſern wird der Anfang gemacht. Die geringern Officiere, die Springer und Läuſer folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf dieſe Art das Spiel geöffnet hat, iſt jeder Angriff tadelhaſt; denn gebraucht man dazu Officiere, ſo werden ſie

leicht durch Bauern zurückgejagt; man retirirt und kommt den Avancement des Gegners zu Hülfe. Eben daher ists unüberlegt, die Officiere früher zu spielen als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher rathen manche, gleich nach der gehörigen Oeffnung zu rochiren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

b) Schon während der Oeffnung des Spiels legt man nach und nach einen Plan an und nimmt bey der Stellung der Steine darauf, so viel als es seyn kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Diess muss mit Standhaftigkeit geschehen, und man muss sich nicht durch kleine Nebenvortheile darin aufhalten lassen; dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt ihn, so muss man nicht vom Neuen *denselben* anlegen wollen; sondern einen andern entwerfen so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel

verlieren. Die erſte Haupteigenſchaft eines guten Plans iſt die, daſs ihn der Gegner *nicht kennt*, die zweyte die, daſs er *gut berechnet* iſt. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunſt des Schachſpieles. Seine eigenen Züge zu berechnen iſt leicht, aber man muſs auch die zu finden ſuchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dieſs iſt nicht ſo leicht, und noch ſchwerer iſts, die vorher zu beſtimmen, die er vermöge der gröſsten Wahrſcheinlichkeit thun wird. Das Verſtecken eines Plans erlangt man vorzüglich: a) daſs man ihn auf die Hülfe geringer Steine baut, und die vornehmern, beſonders den Feldherrn und die Thürme davon ausſchlieſset. b) Dadurch, daſs man die Steine, welche den Angriff machen ſollen, hinter ſehr gleichgültige ſtellt; ſie gleichſam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewiſsheit berechnet, ſo opfert der feine Spieler ſeine wichtigſten Steine gerne auf, wenn es ſeyn muſs, und zur Ausführung des Plans oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja er opfert ſie mit Fleiſs auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinn zu machen; er beſtärkt dieſe Hoffnung bis zum letzten Augenblicke, und macht den Gegner Matt

indem er zu gewinnen glaubt. Hierin besteht die ſeltenere und feinſte Spielart. Weit gewöhnlicher iſt es, ſeine Abſicht zu verheimlichen, ſo lange ſie noch vereitelt werden kann; aber mit offenbarer Gewalt zu ſpielen, wenn dieſs nicht mehr der Fall iſt.

c) Dem Könige Schach bieten ohne Kraft, iſt ſchlecht geſpielt, wenn man nicht einen beſondern Vortheil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den ſchachbietenden Stein gleich wieder zurückſchlagen, ſo verliert man einen Zug und der Gegner iſt zum Vorrükken gebracht. Greif alſo nur mit guter Vorbereitung an; dazu gehört, daſs die Officiere ſchon gröſstentheils im Spiele ſind. Schlägt der Angriff gut an, ſo laſs dich durch keine Lockſpeiſe hindern, die dir der Gegner hinſtellt; man ſpielt nicht um Steine zu gewinnen, ſondern um *Matt* zu machen; gieb daher lieber Steine hin, um dir die Verſchanzungen zu öffnen.

e) Iſt ein feindlicher Stein zu ſchlagen, ſo ſieh erſt zu, ob du ihn ohne Schaden nehmen kannſt; unterſcheide ob ihn der Gegner aus *Verſehen*, aus *Zwange* oder mit *Fleiße* verliert. Kurz es iſt nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen, man kann den

Feldherrn nehmen und dadurch Matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der ſich vor deinen König ſetzt; er ſchützt ihn oft beſſer als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannſt du einen Stein nicht mehr retten, ſo ſuche ihn durch einen andern Zug zu vergüten, wodurch du einen Stein des Gegners eroberſt, oder die Stellung deines Spiels beſſerſt. Kannſt du einen feindlichen Stein auf *zwey* und *mehrerley* Art nehmen, ſo unterſuche, welche die *beſte* iſt; im allgemeinen gilt dabey die Regel, den Stein von ſchlechterem Werthe zuerſt zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine von gleichem Werthe ohne beſondere Abſicht gegen einander aufzuopfern, iſt ganz gegen den Geiſt des Schachſpiels; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn er am Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in beſonderer Action iſt, erhalten kann; denn ein Bauer der in einer Hauptaction begriffen iſt, gilt weit mehr als der beſte Officier, der müſsig zuſchauet, oder unvollkommen deckt.

e) Vergiſs nicht, deine Steine gehörig zu *decken*. Steht gegen deinem gedeckten Steine ein feindlicher doppelt gedeckter, ſo muſt du den deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die beſſern Steine müſſen mit ſchlechtern gedeckt werden, aber nicht umgekehrt; denn deckt der Gegner ſeinen geringen Stein mit einem andern geringen, ſo kannſt du deinen beſſern Stein nicht zum ſchlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Ueberdem aber verliert man durch dergleichen üble Dekkung immer einen Stein aus dem Spiele, denn er kann ja nicht gebraucht werden; wenn er Schildwach ſteht. Ein weit vorgerückter Bauer muſs gut unterſtützt werden, denn theils hat er Anwartſchaft auf die Würde des Feldherrn, theils iſt er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

f) Bereite früh zum rochiren zu, aber laſs es deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite du es thun wirſt, dadurch wird er bey der Anlegung ſeines Plans ungewiſs, wohin er allmählig ſeine Hauptkraft richten ſoll. Warte wo möglich erſt dieſe Richtung ab, rochire dann auf die Seite wohin der Angriff nicht gerichtet iſt und mache ihm ſo einen Strich durch die Rechnung. Hat dein Geg-

ner rochirt, so laſs deine Bauern auf der Seite vorwärts marſchiren und wohl unterſtützt von Officiren die 3 feindlichen vorſtehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drey Bauern vor dem rochirten Könige nicht aufzuziehn: dieſs iſt nicht immer gut; denn oft iſt das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdem wird die Deckung der Bauern ſtärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

g) Man muſs ſeine Steine nicht zu ſehr häufen, weil dieſs die Bewegung hemmt. Feſtſtehende Steine ſind nicht viel beſſer als verloren; ja oft noch viel ſchädlicher, weil ſie im Wege ſtehn. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen, gewöhnlich gelingt dieſs, wenn er ſeine Officiere zu früh ſpielt, dann von deinen Bauern zurück gedrängt und durch dein Vorrücken in einen engern Platz geſchloſſen wird. Häuft ſich dein Spiel unverſehens, ſo gieb lieber die läſtigen Steine durch Tauſch gegen gleiche weg.

h) Thue keinen Zug ohne deutlich einzuſehn *warum*? ohne zu wiſſen, ob dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr ſetze; ohne zu überrechnen, ob dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die dir Gefahr

bringen. Hüte dich vor den feindlichen Springern, ſie bieten oft doppelt Schach, dem Könige und Feldherrn oder Thurme zugleich. Iſt ein ſolcher in der Nähe, ſo halte dergleichen Hauptſteine nicht mit dem König auf einerley Farbe. Hüte dich, daſs kein feindlicher Bauer zwey von deinen Officieren zugleich angreiſe: hüte dich vor zwey, noch mehr vor drey feindlichen Officieren, die auf ein und denſelben Platz Abſichten verrathen, zumal wenn er neben dem Könige iſt: decke dieſen Platz ſo gut es gehen will, oder verhaue jenem den Paſs durch Zwiſchenſtellung eines Bauers oder eines gedeckten Officiers. — Laſs den Feldherrn nicht vor dem Könige ſtehn: es iſt leicht ihn da zu verlieren, wenn ſich der feindliche Thurm davor legt.

8. Ich ſoll endlich mein Urtheil über das Schach ſagen und könnte damit mehrere Seiten anfüllen, aber ich muſs kurz ſeyn. Ich halte es im *allgemeinen* betrachtet für das edelſte von allen Spielen. Sein Erfinder war ein ſehr tiefdenkender Kopf und errichtete ſich durch das Schach ein ſehr ſprechendes Denkmal für dieſe Eigenſchaft. Wer ſie liebt und dieſs Spiel kennen lernt, wird ein unerſättlicher Schachſpieler; dieſes ſtete Durchgrübeln der Gedanken und Plane

des Gegners, diese Beobachtung der leisesten und geheimsten Schritte desselben, die stets lebendige Wachsamkeit, welche zu ihrer Vereitlung unaufhörlich nothwendig ist, auf der *einen* und das tiefe Nachdenken zur Erfindung und Anlegung des eigenen Planes, die nothwendige Feinheit in der Ausführung, die Ueberlegung jedes einzelnen Schrittes, die Berechnuug einer Reihe eigener und entgegengesetzter, auf der *andern* machen das Schach zum interessantesten Spiele, zum Spiele von hundert Gedanken und Sorgen, wie es die Perser nennen. Hier herrscht gar kein Glück, sondern allein Nachdenken; man kann sich daher nie auf jenes zu seiner Entschuldigung berufen, sondern muss seine Blösse im Mangel oder in der Kraft des Nachdenkens und der Aufmerksamkeit erkennen. Folglich wirkt es heftig auf die Ehrliebe; wer in diesem Punkte zu empfindlich ist, für den ist das Spiel nicht, ausser wenn er siegt, oder sich überzeugen lernt, dass der scharfsichtigste Kopf sich versehen könne. So vortrefflich ich das Schach, auch mir das liebste von allen Spielen, im allgemeinen betrachtet finde, so nachtheilig halte ich es im Gegentheile in seiner gewöhnlichen Anwendung. Es ist im Grunde ein *Bauernspiel*. Wer seine Glieder den Tag über gebraucht und seinen Körper durch Bewegung ermüdet hat, der spiele Schach.

Wir Europäer finden aber die widersinnigste Gewöhnung nicht lächerlich. Der Landmann und Handarbeiter kegelt am Abend, der sitzende und denkende Arbeiter spielt Karte und Schach; sie sollten *tauschen*, um sich beyde zu erholen. Montagne sagt in seinen Essais *) *jeu hay et fuisle jeu des Echecs decequ' il ne'st pas assez jeu et qui'l nous esbat trop serieusement*; und Jacob I. in seinem Dono regio seu de institutione principis **) *Latrunculorum Lusus displicet. Est enim nimis consulta et philosophica stultitia. Cum enim omnes ludi eum in finem inventi sint, ut tantisper animos avocent a negotiorum molestiis, hic ludus operoso nugarum apparatu magis intendit animos quam priores curae.* Sie haben beyde Recht, wer lange sass und dachte, spalte lieber Holz, um sich zu erholen: und wen die Krone druckt, der erhole sich nicht im Schach. Kurz das Spiel ist eben wegen seiner Vortrefflichkeit gar nicht dazu geeignet *geistige* Erholung zu geben, Jungen Leuten vom 12ten bis 14ten Jahre an, die des Tags hinlängliche Bewegung haben, empfehle ich das Schach; aber besonders Erziehern für solche Zöglinge, die bey guten Anlagen sich nicht fixiren lassen, weil sie lieber auf eine lärmende Art lustig sind; als am stillen Nachdenken Vergnügen finden.

*) Chap. 50.

**) Pag. 74. edit. Francof. 1679. 4. Die Hanauer Ausgabe 1604, pag. 193 geht in Worten ganz davon ab.

Ueber das Schach kann man eine kleine Bibliothek aufſtellen; mir ſind mehr als 89 Schriften darüber bekannt, und darunter ſind zwey Heroiden und zwey andere Gedichte italiäniſch, ein hebräiſches, ein polniſches, ein franzöſiſches Gedicht, ferner einige Trauer- und Luſtſpiele und endlich noch 3 lateiniſche Gedichte. Das berühmteſte von allen iſt das ſchöne Gedicht des Vida, Biſchofs von Alba *), eine liebliche mythologiſche Fiction, die mit den Worten anhebt:

Ludimus effigiem belli, ſimulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter ſe reges albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Jetzt richtet ſich ſein Gang an die Nymphen des vaterländiſchen Fluſſes Serio. Sie leiten den Dichter durch die noch unbekannten Pfade dieſer Gefilde der Dichtkunſt. Jupiter erhebt ſich nach Aethiopien in die Memnoniſchen Gefilde, um die Hochzeitfeyer des Oceanus mit der Tellus zu verherrlichen, der ganze

*) Marci Hieronymi Vidae Opera Lugdun. Bat. 1585. 12. Scacchia Ludus p. 354. Es iſt ſehr oft und an vielen Orten abgedruckt. Nicol. Mutonus ſchrieb eine Paraphraſe darüber. Es iſt in manche Sprachen, auch in die Deutſche überſetzt. Magdeburg 1772.

Götterhaufe findet fich da ein und die Geftade des unermefslichen Meeres erfchallen von dem Jubel der hohen Gefellfchaft. Das Mal ift vorüber, die Tifche verfchwinden; da war Spiel wie bey dem fterblichen Gefchlechte die Zuflucht des Oceanus zur Unterhaltung feiner Gäfte.

— tabulam afferi jubet interpictam.
Sexaginta infunt et quatuor ordine sedes
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et fpatium, fed non color unus.
Alternant femper varie, fubeuntque vicisfim
Albentes nigris, testudo picta fuperne
Qualia devexo gestat discrimina tergo.

Da ftehn die Götter in ftiller Verwunderung. Oceanus erklärt den Zweck des Spiels.

— et versa in tabulam depromfit ab urna
arte laboratum buxum, fimulataque nostris
Corpora, torno acies fictas, albasque, nigrasque,
agmina bina pari numeroque et viribus aequis.
Bis nivea cum veste octo, totidem nigranti.

Er giebt den Göttern Unterricht über die Bedeutung der Steine, über ihre Stellung, ihren Gang, und diese trockne Sache wird unter den Händen des Dichters zum Bewundern interessant, selbst die kleinsten Regeln schmiegen sich hier in die niedlichsten Verse. Es kommt endlich zum Spiel. Von jeher war der irdische Krieg das Signal zum himmlischen; Götter theilten sich zum Schutze dieser und jener Parthey und so entflammte sich stets der lebhafteste Götterzwist im Olymp. Jupiter sieht diess auch jetzt voraus und verbietet, was beym Schachspiel allerdings unerträglich ist, alle Theilnahme der Zuschauer

Tum Phoebum vecat intonsum, Atlantisque nepotem
egregium furto peperit quem candida Maia,
insignes ambos facie et florentibus annis.

Diese fordert er zum Spiel auf. Es war noch sehr früh, die Füsse des Götterboten waren noch unbeflügelt und Phöbus mit Diamanten besetzter Himmelswagen war noch nicht angespannt. Jupiter setzt für den Sieger eine Belohnung aus, die grossen Götter nehmen, wie es bey Hofe gewöhnlich ist, Platz, die kleinen stehen umher; alle schweigen dem hohen Mandat zu folge und das Treffen beginnt. Man glaubt sich im Getümmel der Schlacht. Die trockne Be-

ſchreibung eines Spiels ſtrömt unterhaltend in lieblichen Verſen dahin. Der Dichter nutzt jeden Umſtand des Schachs zu allegoriſcher Schönheit. Beyde Königinnen fallen, beyde Cohorten, beyde Könige ſind untröſtlich. Ihr Wittwerſtand wird ihnen unerträglich und der weiſse ſucht ſich bald einen Krieger aus, der durch alle Reihen gedrungen ſich zum königl. Ehebette würdigen ſoll u. ſ. w. Am Ende gewinnt der Atlantiade, Mercur unter dem lauteſten Beyfalle der hohen Göttergeſellſchaft und ſpringt frohlockend umher. Jupiter giebt ihm zur Belohnung den Schlangenſtab. Bald wurde das Spiel den Sterblichen angenehm. Scacchis, die ſchönſte der Nymphen des Fluſſes Serio weidet am blumichten Uſer die ſchneeweiſsen Schwäne. Der Götterbote erſcheint

compressit ripa errantem, et nil tale putantem

Da ſchenkt er ihr das zweyfarbigte Schachſpiel und ein ſchönes Schachbrett von Gold und Silber. Von ihr erhält das Spiel den Namen.

Man hat Veränderungen an dem Schachſpiele gemacht, die ich hier aus Mangel am Raume nur erwähnen kann. Zu Ulm erſchien 1654 Fol. Chr. Wickmanns neueröffnetes Königsſpiel, welches ſich zwar mit dem Schachſpiel etwas vergleichet etc. mit 8 Kupfern. Es iſt ein Kriegsſpiel für 2 bis 8 Perſonen. Ferner das dreyſeitige Schachbret. Regensb.

1765. 8.; Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu des echecs à Prague 1770. Die berühmteste und schönste Verwandlung des Schachs ist Hellwigs taktisches Spiel: I. C. L. Hellwig Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels. 2 Theile Leipzig 1780. 8. mit Kupfern 7 fl. 30 Xr. wovon der praktische Theil auch einzeln zu haben ist. Leipzig 1782. 8.

Anhang I.

Vom Losen und Wählen.

1. Um zwey Partheyen zu bilden, die an Spielfertigkeit gleich sind, stellt man zwey und zwey gleiche Personen zusammen. So entstehen Paare. Darauf nimmt jede Person den Nahmen eines Thieres an, damit kommen sie Paarweise zu den beyden Personen, welche das Losen veranstalten, und nennen ihnen ihre angenommenen Nahmen, z. Exemp.: hier kommt ein *Adler* und *Falke*, welchen wollt ihr? Da die Losenden nicht wissen, wer Adler oder Falke ist, so findet keine Auswahl statt; wer den Falken nimmt, erhält zu seiner Parthey die Person, die sich hinter diesen Nahmen versteckt hatte u. s. w.

2. Kommt es darauf an, welche von zwey Partheyen den Vorzug haben soll, so wählt jeder ihrer beyden Anführer die Seite einer Geldmünze, man wirft sie in die Luft und derjenige, dessen gewählte Seite beym Niederfallen oben liegen bleibt, hat mit seiner Parthey den Vorzug.

3. Dasselbe thut man auch auf folgende Art durch *Abzählen*. Wenn z. Exemp. A und B losen wollen, so machen sie erst aus, ob bey A

oder B das *Zählen* angehen soll. Dann schlägt jeder mit seinen Händen an seine Schenkel und streckt eine beliebige Zahl von Fingern aus. Die ausgestreckten Finger werden zusammen gezählt und ihre Zahl zum Abzählen der Personen gebraucht. Ists z. Beysp. die Zahl 7 und man fängt an auf A 1, auf B 2, u. s. w. zu zählen, so fällt 7 auf A, und dieser erhält mit seiner Parthey den Vorzug.

4. Um eine einzige Person aus der Menge herauszulesen, was bey Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in Fronte. Der erste des rechten Flügels läſst sich von seinem Nebenmanne im Stillen eine Zahl sagen (höchstens so groſs als die Personenzahl der Gesellschaft) dann geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke und er erhielt vorhin die Zahl 7, so ist der 7te Mann vom linken Flügel der *Gewählte*, und so umgekehrt der 7te vom rechten, wenn er die rechte Hand erhielt.

Anhang. II.

Ueber Pfänderspiele.

Es sind oben viel Spiele vorgekommen, bey denen Pfänder als Anreizungsmittel gebraucht werden Jedermann weiss, was diess zu bedeuten habe; es macht eine Person beym Spiel einen Fehler und ist gehalten, dafür irgend etwas dem Einsammler als Pfand zu geben. Am Ende des Spiels ist sie verbunden, diese oder jene Aufgabe aufzulösen, diess oder jenes zur Strafe zu thun, um ihre Pfänder dadurch wieder einzulösen. Bey den gewöhnlichen Spielen zielen diese Sachen fast durchaus alle auf *einen* Punkt. Besteht die Gesellschaft aus Erwachsenen, so habe ich, wenn Sittsamkeit die gehörigen Schranken zieht, nichts dagegen einzuwenden. Im Kreise der Jugend ist es anders; sie soll weder die Spanische Liebe vorstellen, noch hangen und verlangen, weder die Liebe mit Ellen messen, noch stumm betteln; denn darin sind wir alle einverstanden, dass es nicht nöthig sey, Gefühle, die bey dergleichen Aufgaben zum Grunde liegen, zu üben. Sie bedürfen keiner Uebung. Aber was soll sie denn thun? — Sie soll ihre kör-

perlichen und geiſtigen Kräfte anſtrengen, es ſey auf welche Art es wolle, bald mehr bald minder im Ernſte oder Spaſs. Der Menſch hat unendlich viel Kraft, folglich können allerley kleine Aufgaben, die zu ihrer Uebung abzwecken, nicht ſchwer fallen; wenigſtens braucht man zu ihrer Erfindung den geſunden Menſchenverſtand weit weniger zu radebrechen, als bey denen von obigem Schlage, die für jeden nur etwas gebildeten Menſchen ſchlechterdings unbegreiflich, abgeſchmackt und widerlich ſind. Man findet ſchon in *Weißens* Kinderfreunde, in *Campens* Kinderbibliothek und in *Schummels* Kinderſpielen und Geſprächen beſſere Beyſpiele von dergleichen Aufgaben, hier ſind auch einige, die als Beyſpiele gelten können Denjenigen, die mit den Pfänderweſen noch gar nicht bekannt ſind, muſs ich noch vorläufig andeuten, daſs alle Pfänder, wenn es zum Auslöſen derſelben kommt, in ein Behältniſs gethan und nach und nach von irgend einem der Geſellſchaft herausgezogen werden. Dieſer frägt zugleich *was ſoll der Eigenthümer dieſes Pfandes thun*? und die Geſellſchaft beſtimmt es, ehe noch das Pfand hervorgezogen wird, als:

1 Er ſoll ſagen, warum das Waſſer bergab läuft.
2 — — eine kleine Geſchichte erzählen.

3 Er ſoll aus drey gegebenen Wörtern eine Geſchichte machen.

4 — — ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.

5 — — eine Fabel erzählen.

6 — — ein Urtheil über einen gegebenen Gegenſtand ſagen.

7 — — ein ſelbſt gemachtes Sylbenräthſel aufgeben.

8 — — ein Räthſel aufgeben.

9 — — ein Räthſel löſen, das ihm aufgegeben wird.

10 — — ein Liedchen ſingen.

11 — — ein Liedchen pfeifen ohne zu lachen.

11 — — mit den Fingern, ohne ſie ins Waſſer zu tauchen, ein Stück Geld aus dem Waſſer holen, womit ein Teller faſt halb angefüllt iſt.

12 — — die gröſsten Städte
13 — — Flüſſe
14 — — Berge
15 — — Seen
16 — — Meere
} dieſes oder jenes Erdtheils oder Landes nennen.

17 — — Produkte etc.

18 — — zwey drey Perſonen
19 — — Begebenheiten
20 — — Erfindungen
21 — — Völker etc.
} aus der Geſchichte angeben.

(So laſſen ſich aus allen für das jugendliche Alter beſtimmten Wiſſenſchaften Aufgaben machen.)

22 Er ſoll herumgehen und jedem etwas fehlerhaftes im Anzuge zeigen

23 — — aus zwey gegebenen Wörtern einen Reim machen.

24 — — Pantominiſch eine Leidenſchaft darſtellen.

35 — — Pantominiſch anzeigen was das nächſte Pfand thun ſoll.

26 — — ſeinem Nachbar ſpaſshaft aus der Hand wahrſagen.

27 — — die Aehnlichkeiten zwiſchen zwey ihm gegebenen Sachen anzeigen.

28 — — drey Plumpſack leiden.

29 — — etwas auf beſtimmte Zeit mit ſteifem Arme halten.

30 — — ſtehend ſeinen Fuſs küſſen.

31 — — ſich ohne Gebrauch der Hände an den Boden ſetzen und wieder aufſtehn.

32 — — auf einem Bein ſtehend ein Paar Sätze aus einem Buche leſen, das auf dem heraufgezogenen Knie liegt.

33 — — ſehr ernſthaft ausſehn und eine Minute lang keinen Laut von ſich geben.

34 — — abwechſelnd recht freundliche und ſaure Minen machen.

35 Er ſoll thun als käme ein Fremder zur Thür herein und ihm ſeine Achtung bezeigen.

u. ſ. w.

Register.

Action nach Musik 402
Advokatenspiel 317
Aehnlichkeit, das Spiel der 356
Akademie der Wissenschaften 395
Alle Vögel fliegen 323
Amtmannsspiel 290
Anwendungsspiel 438
Apodidraskinda 224
Aristonicus, Ballspieler 50
Arithmetische Spiele 408 410
Askoliasmos 268
Atys erfindet Spiele 35
Augenräthsel 299

B

Ballonspiel, italiänisches 52
Ballspiele 50
— Baseball 78
— deutsches 57
— deutsch engl. 84
— Dreyball 72
— Fangball 114
— Federball 121
— Freyball 73
— mit Freystäten 78
— Fussball 55
— griechische und römische 50
— Handball 96
— Kreisball 104
— Prellball 103
— Schnurball 113
— Solo 257
— Steht Alle! 116
— Thorball, Cricket 85
— Treibball 108
Barres, jeu de 234
Bauspiele 393
Bewegungsspiele 49
Bilboquet 307
Bildhauer 270
Billard 165
— befestigtes 166
— mit Kegeln, Piroli 175
Blindekuh 221
— stille 224
Blinden, die beyden 226
Boules, jeu de 158
Bullenspiel, Joujou 308

C

Carousselschlitten 219
— Spiele 198 214 218
Charadenspiel 431
Colin Maillard 224
Commandirspiel 326
Cricket oder Thorball 85

D

Ding, das böse 230
Drache 204
Dreyball 72
Drittenabschlagen 276

E

Einsame Spiele 255. 306. 231
Eisschlitten 220
Eisspiele 217
Episkyros 55
Erholung ist der einzige rechtmäfsige Zweck der Spiele 39
Erzähler, die 453

Nachsprechespiele 328
Nachtspiele, deren Nutzen 243-254

O

Omilla 164
Orthographische Lehrstunde 311
Ostrakinda 265
Ourling 191

P

Palet, le 122
Pallotole-giuoco delle 158
Pantomine 379
Parket 301
Parlement, das 317
Pfählzen, das 194
Pfänderspiele, wie sie für die Jugend etwa anzuordnen 488
Pfahlspiel 194
Pfeife, das Suchen der 295
Pflöcken 194
Pickpahl —
Piroli, Kegelbillard 175
Plätze, das Verwechseln der 272
Plumpsack, der geht herum 230
— verstecken 262
Prellball 103
Prisonners-base 235

R

Räthsel, das Gesellschafts- 437
Rechenmeister, der 309
Regentenspiel 353
Reifentreiben, das 255
Reise nach Jerusalem 318
Reisespiel 336
Rhythmomachia 410
Ringrennen 198
Ringspiel, Tanz 331
Ringspiel 412
Ringsucher, der 300
Ringwerfen, das 200
Ritterschlagen, das 389
Ruhespiele 286

S

Schachspiel 440
Scheibenspiele 122
Schlittenfahrt mit Ringrennen 214
Schlittschuh mit Mail 217
Schlittschuh und Kreisel 218
— und Carusselübungen 218
Schneespiele 213
Schnurball 113
Schoinophilinda 232
Ser der Kilim 297
Solospiele, siehe einsame
Sphäromachie 56
Spiele, Begriff derselben 1
— moralischer Witz 3
— und Bedürfnisse 4
— verrathen den Volkscharakter 9
— haben Einfluss auf den Volkscharakter 13
— sind Erziehungsmittel 17
— der Jugend unentbehrlich 18
— schützen vor Langeweile 21
— enthüllen den Charakter 22
— stumpfen zu grosse Empfindlichkeit ab 23
— bewirken Liebe für den Erzieher 25
— Bilden das menschliche Leben im kleinen 26
— verbreiten Vergnügen 27
— stärken den Körper 29
— ihre Schädlichkeit —
— als Aufmunterung zum Fleisse 33
— Arten derselben 34
— welche sind die besten? —
— Hasard und Karten —
— Atys erfindet manche 35
— verschiedene Zwecke derselben 37
— ihre Anwendnng 38
— nöthige Eigenschaften derselben 40
— ihre Classification 43
— des Beobachtungsgeistes 49, 287
— der Bewegnng 49
— einsame 255

F
Fangball 114. 257
Farbenſpiel 322
Federball 121
Federſpiel 304
Foodball 55
Foppen und Fangen 235
Frageſpiel 421
Freunde, die 302
Freyball 73
Fuchs zu Loche 266
Fuchsſcheibenſpiel 126
G
Geographiſches Spiel 342
Gerichtshof, der 290
Geſchichtemachen, das 368
Geſellſchafts - Räthſel 487
Geſellſchaftsſpiele, bewegende 221
280
— ſitzende, 288. 309. 336.
356. 395
Geyerſpiel 108
Glucke und Geyer 277
Golf 154
H
Hand, die warme 288
Handball 96
Handwerksſpiel 281
Haſardſpiele ſind nur für Wilde
und Ueberverfeinerte 34
Haſſas wa Harami 247
Hawkgame 108
Hiſtoriſch Chronol. Spiel 349
Hot - Cockces 290
J
Jacob wo biſt du 226
Jagdſpiel 239
— bey Nacht 254
Jeruſalem, Reiſe nach 318
Johannes der Evangeliſt und
das Rebhuhn 7
K
Kämmerchen vermiethen 273
Kartenſpiel, deſſen Einführung
in Frankreich 14
Kartenſpiele ſind nicht für die
Jugend 34
Kartenſpiel, geographiſches 342
— phyſikaliſches 354
Kaufleute, die 408
Kaufmann 314
Kegelbillard 175
Kegelſchlagen 203
Kegelſpiel, deutſches 183
Kegeltiſch, der 191
Kegelwerfen, das 187. 190
Kelle, die 296
Kindalisinns 194
Klinkholz, das 209
Kliſchſpiel 209
König, der, iſt nicht zu hauſe 325
Kollabiſinus 290
Korykus 51
Kreisball 104
Kreiſel 253
Kriegsſpiel 214
Kugelſchlagen 139
Kugelſpiele 139
Kugelſpiel, groſses 158
— kleines 161
Kugelwerfen 180
L
Laſtträger, der 275
Latrunculorum Ludus 441
Lehrſtunde, die orthographiſche 311
Loſen, einige Arten davon 486
M
Mail 139
— das Schottiſche 154
— auf dem Eiſe 217
Main, la, chaude 290
Mann, der ſchwarze 259
Marcus und Lucas 229
Mattmachen, das 232
Marelle, la 126
Miau, ein Nachtſpiel 253
Mimik, die 381
Muſik, Action nach 402
Myinda 224
N
Nachbar, wie gefällt dir dein 274

Bayerische
Staatsbibliothek
München

Spiele der Aufmerksamkeit 258 309
— der Phantasie und des Witzes 280 356
— reine Körperspiele 283
— sitzende oder Ruhespiele 286
— des Gedächtnisses 334
— Des Geschmacks 391
— des Verstandes 394
Sprichwörter 361
Steht Alle 116
Steinspiel 134
Stummen Spieler, die 379
Sylbenräthsel 431

T

Täfeleyspiel, Parquet 391
Tag und Nacht 264
Tant, nürnberger 331
Taubenspiel 322
Thätigkeit ist Schöpferin der Spiele 1
Thorball, Cricket 85
— einfaches 94
Topfschlagen 201
Treibball 108

V

Verwechseln, das der Plätze 272
Vexirspiele 389 393
Vögel verkaufen 269
Volant 121

W

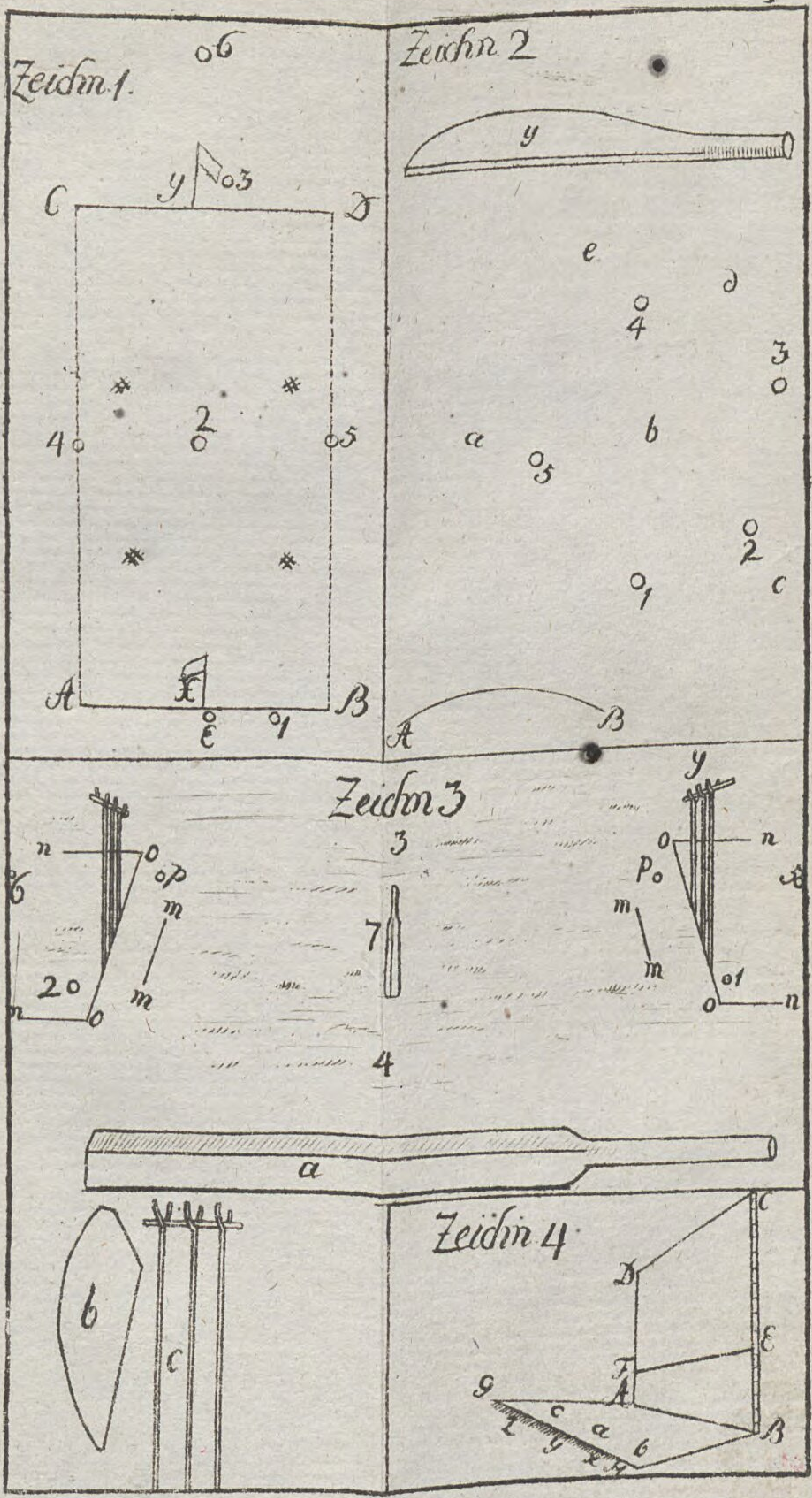
Wächter und Diebe 247
Wählen, einige Arten zu 486
Wahrheitsspiegel, der 302
Wer das nicht kann 298
Werth, moralischer der Spiele 3
Wer wars? 289
Wicket-single 94
Winterspiele, bewegende, nützlich für den Körper 212
Wortverbergen, das 383

Z

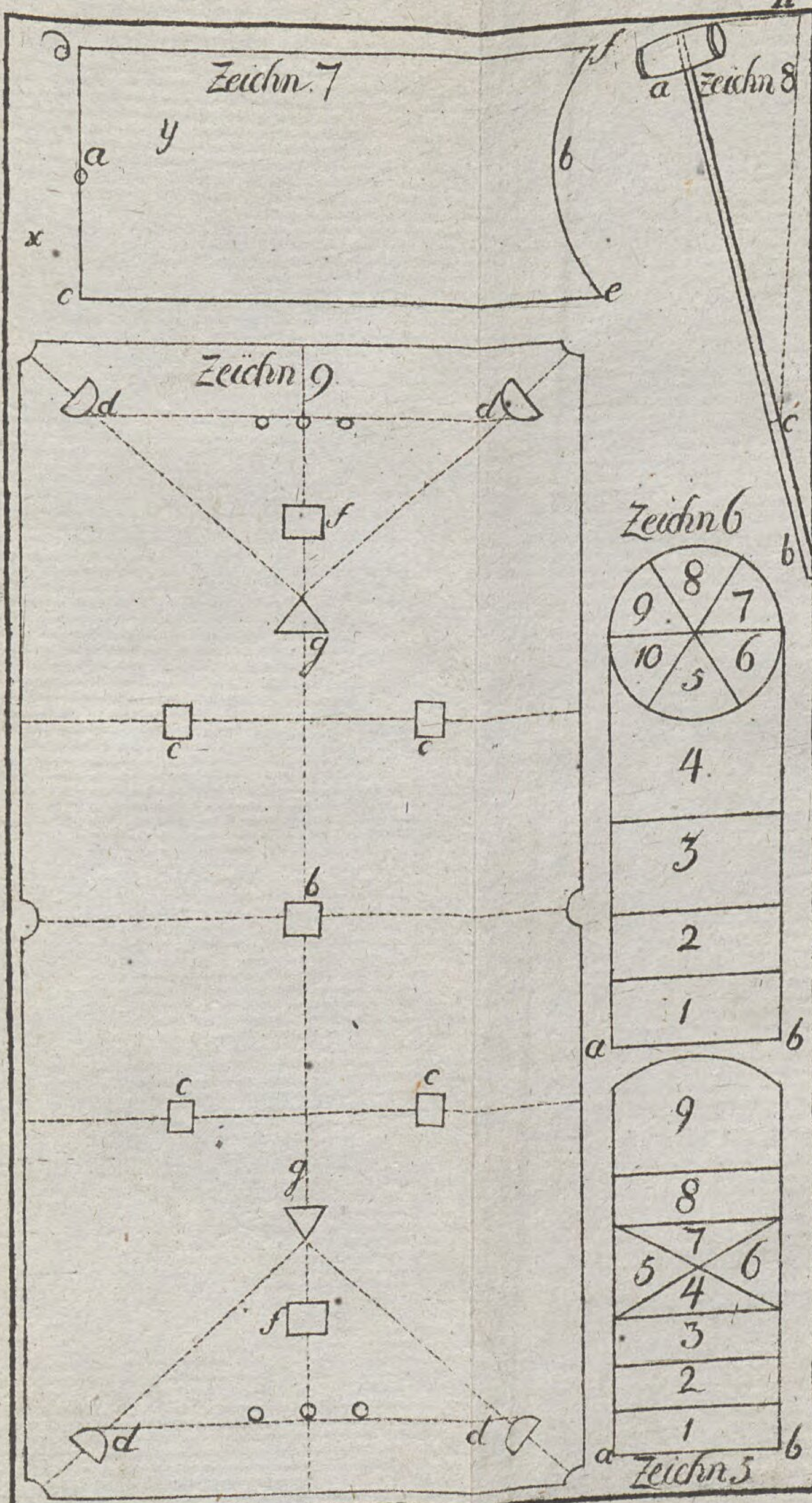
Zeichnungswürfel, die 378
Zweck der Spiele 37

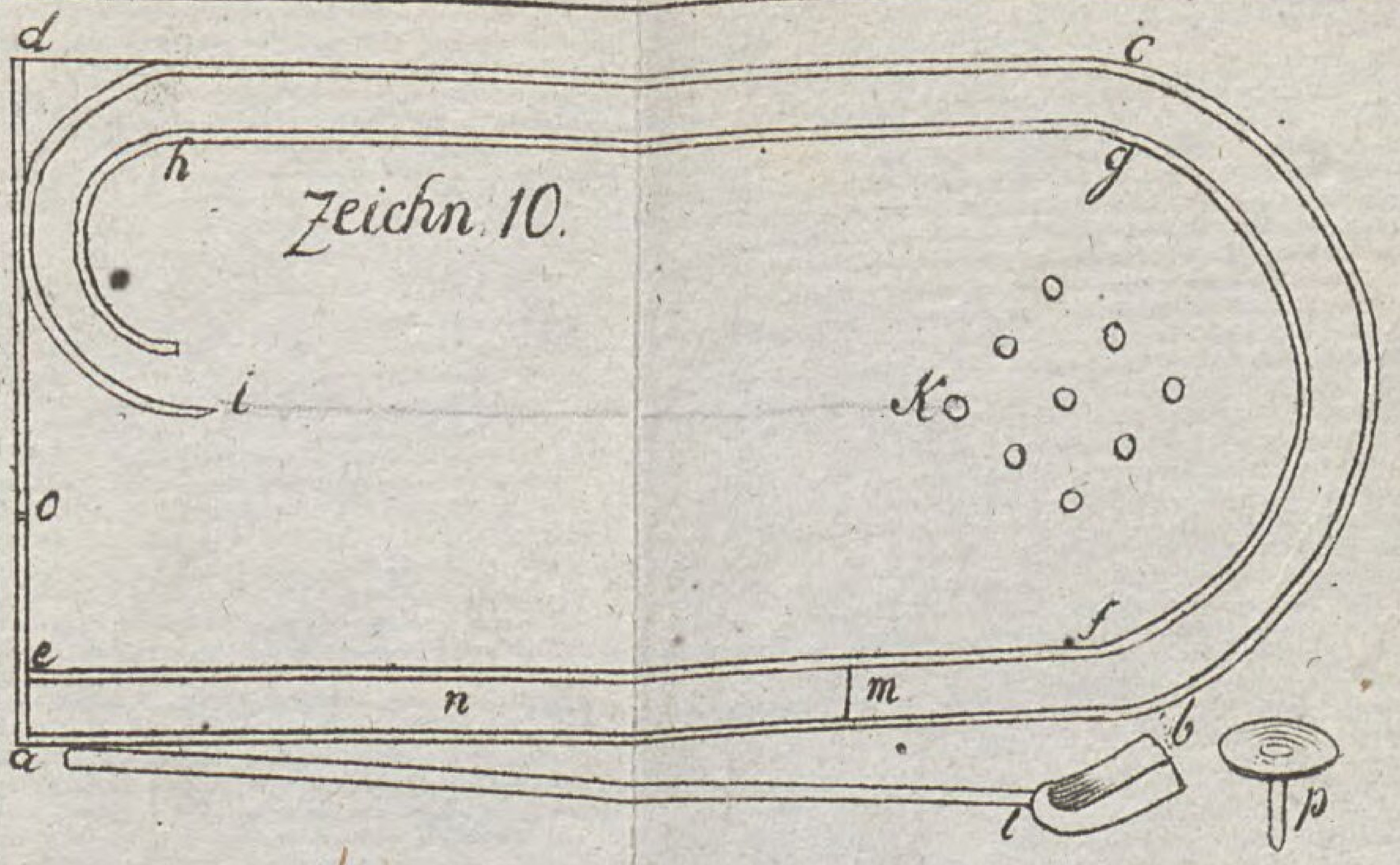
Bayerische Staatsbibliothek München

I

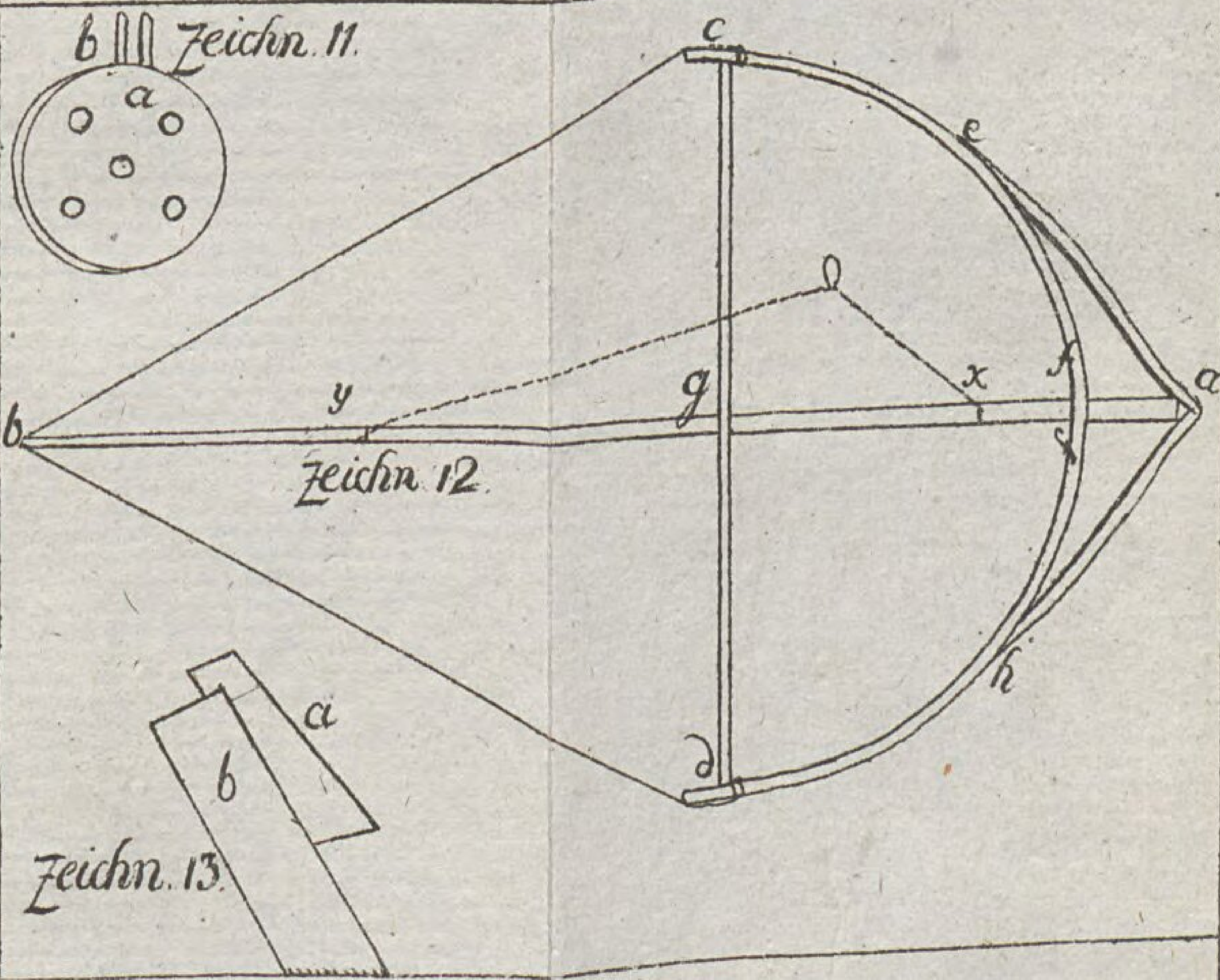


II


Zeichn. 7
Zeichn 8
Zeichn 9
Zeichn 6
Zeichn 5
a
b
c
d
e
f
g
x
y
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



Zeichn. 10.



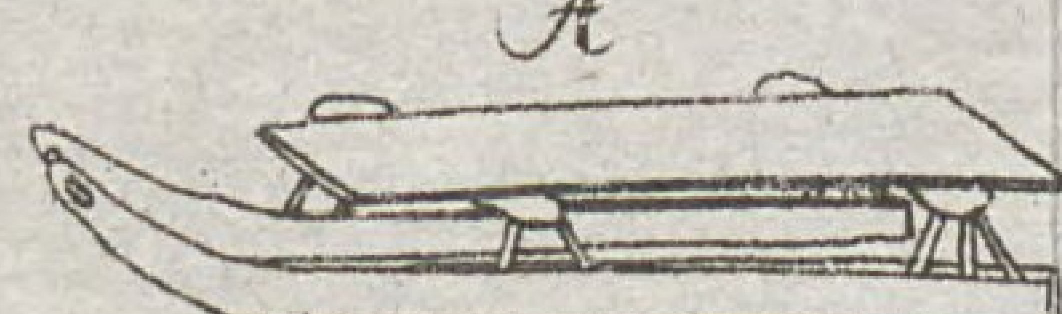
Zeichn. 11.

Zeichn. 12.

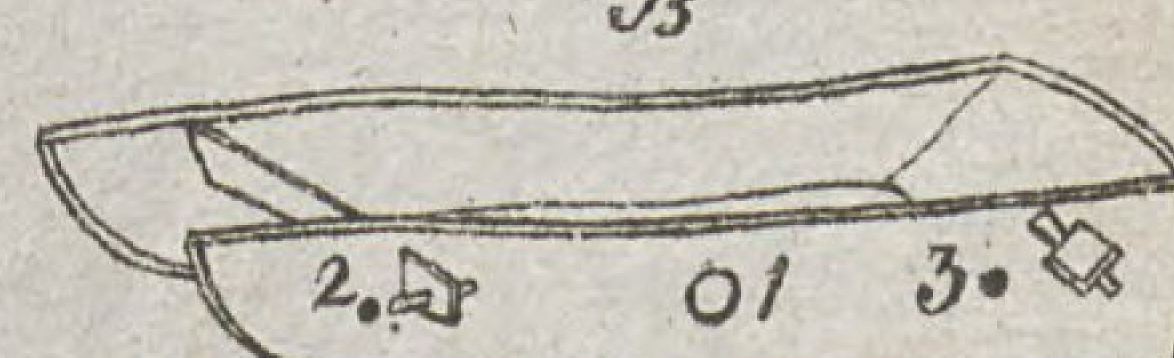
Zeichn. 13.

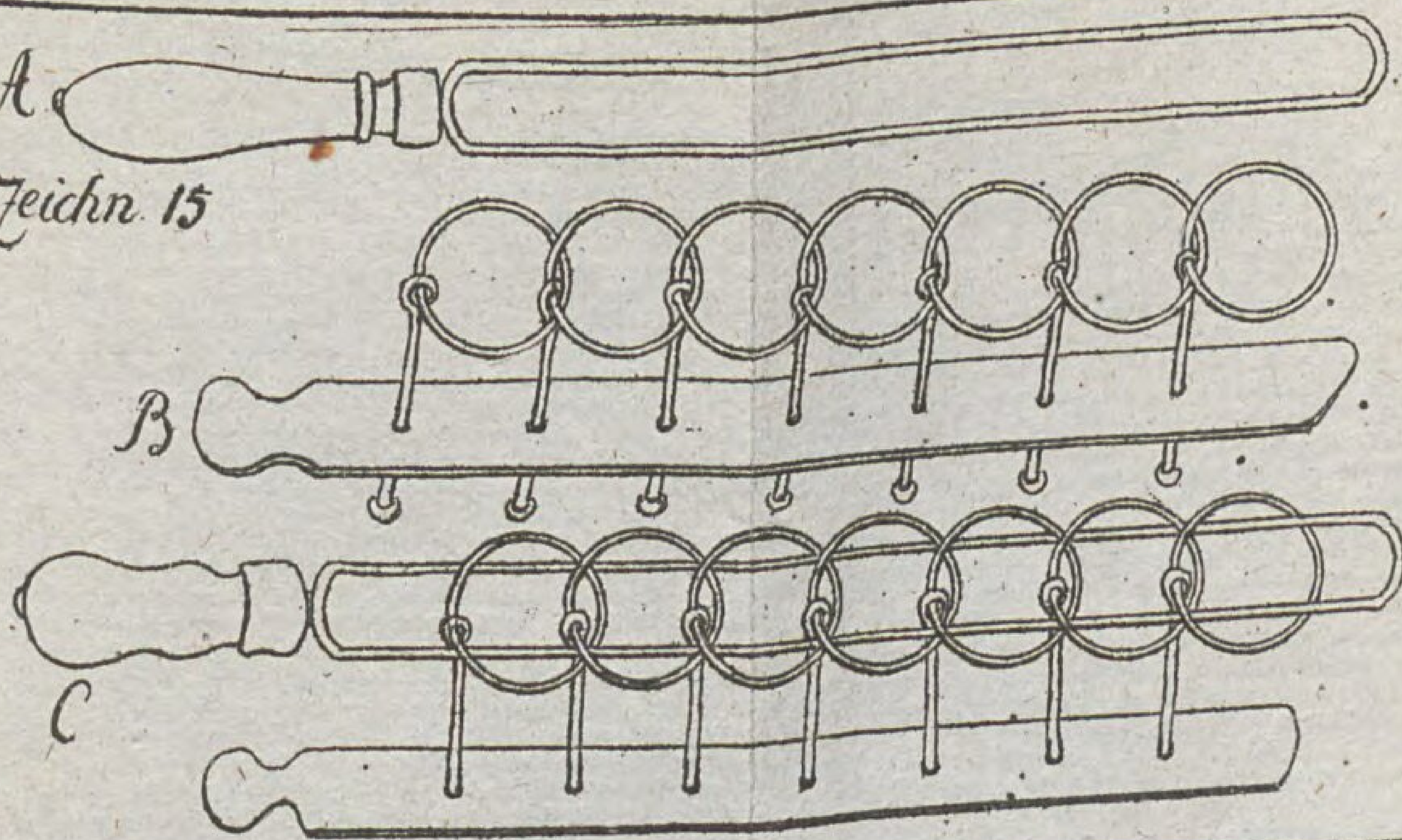
Zeichn. 14.

A

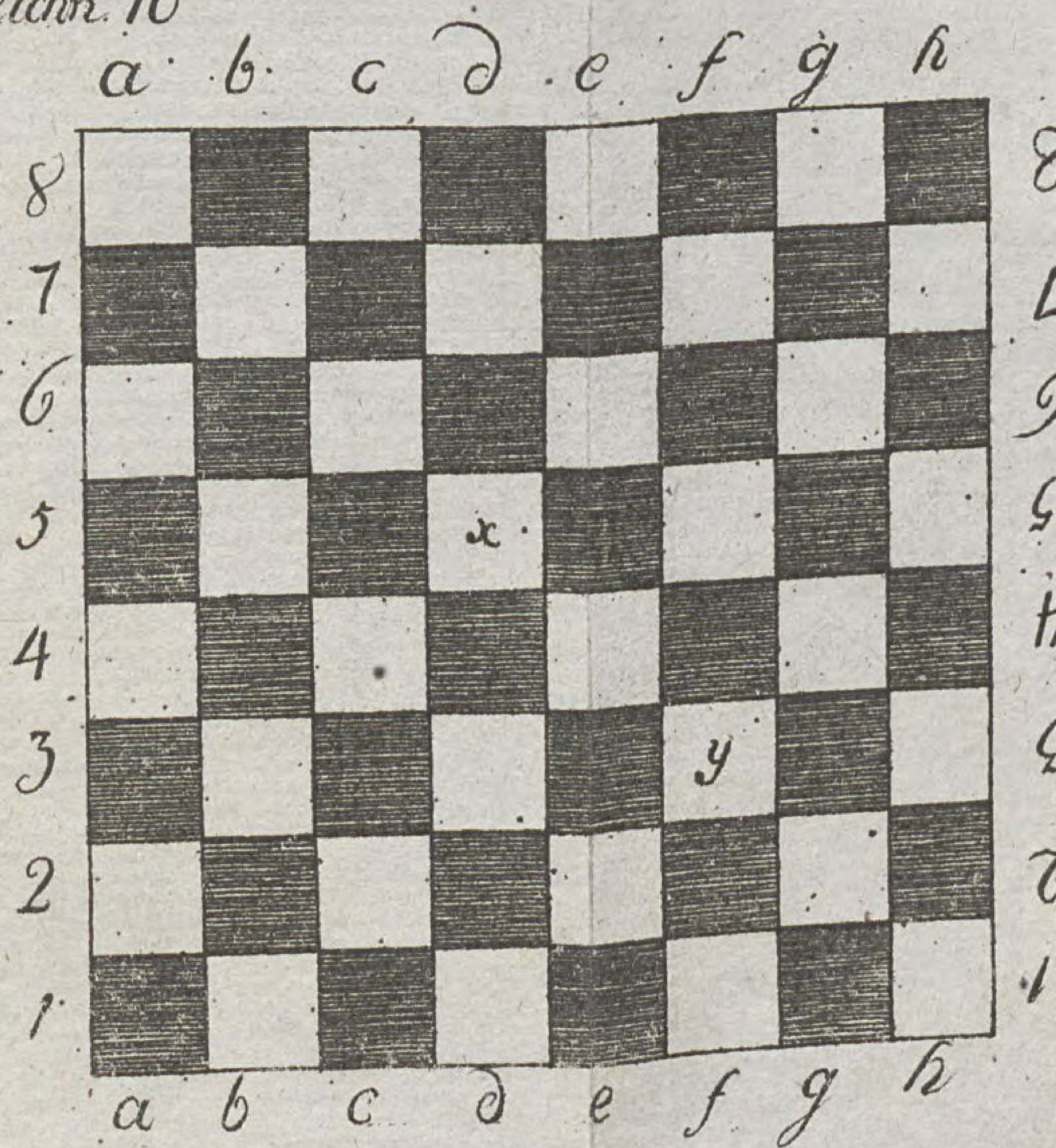


B





Zeichn. 15



Zeichn. 16

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Guts Muths, Johann Christoph Friedrich,

Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden

Schnepfenthal 1796

Gymn. 29 m
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431588-8
VD18 1440396X-002